

ŚWIAT GIER

5/94

KOMPUTEROWYCH



LIBERATION
MICROCOSM
TASK FORCE 1942
ARMOURGEDDON 2
PINBALL DREAMS 2



Bardzo ważne sprawy!

To trochę nieuczciwe, posilkować się takim tytułem, ale sprawy, które tu poruszę, będą naprawdę ważne.

Po pierwsze, Andrzej Szalecki ze Złotników Kujawskich przystał do redakcji list, informujący o pewnej nieścisłości. Otóż w ostatnim konkursie (obrazkowym, z tylnej strony) zamiast trzech zwycięzców, podaliśmy tylko jednego. Już sobie wyobrażam, jaki to musiało wywołać szok u wielu z Was. No cóż, u nas także. Dziwnym trafem dwóch wygranych po prostu wyparowało z tekstu i nie ma nawet kogo pociągnąć do odpowiedzialności. Tak więc, przepraszając wszystkich poruszonych aferą i dziękując Andrzejowi za zwrócenie nam uwagi, podaję dwóch pozostałych zwycięzców. A są nimi: Michał Moczulski ze Szczecina oraz Jakub Bieńkiewicz z Rybnika.

Po drugie, dla tych, którzy posiadają komputery Amiga i C-64, mam smutną wiadomość. Centrala COMMODORE miesząca się w USA ogłosiła (dobrowolnie zresztą) swoją upadłość. Firma, jak głoszą plotki, ma zostać wykupiona przez SAMSUNGA lub SONY. Kto to to weźmie naprawdę, wkrótce się dowiemy. Pewne jest jedno: COMMODORE miało fatalny marketing i zbyt dużo planów, co właśnie w ten sposób się zemściło. Oczywiście, nie ma to większego znaczenia dla posiadaczy Amig i C-64, ponieważ rynek commodorowy jest ogromny, a filii (stosunkowo samodzielnych) sporo. Niemniej bankructwo to bankructwo.

Po trzecie, byliśmy na targach Infosystem '94 w Poznaniu. Za wszystkie ciepłe słowa, za dyskusje i rady, w końcu za zwykłe rozmowy - serdecznie dziękuję w imieniu całej redakcji. Kilka słów (i fotografii) o targach na stronie 56.

Po czwarte, na końcu numeru znajdziecie kolejny konkurs, tym razem ogłaszamy go wspólnie z firmą Gremlin Graphics Software, myślę znaną wszystkim prawdziwym graczom. Nagród jest naprawdę sporo, warto więc spróbować swoich sił.

Po piąte, konkurs literowy wciąż trwa, więc jest jeszcze szansa na wygraną.

Po szóste, witam polonię amerykańską, która od tego numeru jest także naszą rzeszą czytelniczą. Oby nam się wspólnie mile spędzało czas. Na grach, oczywiście. I wreszcie po siódme, miłej lektury!

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

5 z 11

M

ISSN 12308773

INDEX 320358

**Świat
GIER
KOMPUTEROWYCH**

Rok 2.

Numer 5.

REDAKTOR NACZELNY:

Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZELNEGO:

Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY:

Krzysztof Wirszytło

SKŁAD KOMPUTEROWY:

Grażyna Zubik

GRAFIKA:

Monika Beyger

REDAKCJA:

Andrzej Kentzer

Tomasz Łoboda

Agnieszka Przybylska

Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA:

Tomasz Dominiak

Tomasz Kokoszczyński

Dariusz Lewkowski

Arkadiusz Matczyński

Dominik Młyński

Piotr Orcholski

Jacek Piekara

Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

tel. 28 79 20, fax 22 64 03

DRUK:

"Zakłady Graficzne" Sp. z o.o.

ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

WYDAWCA:

PWH ALFIN sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7

85-017 Bydgoszcz

Konto:

Bank PKO S.A. Bydgoszcz

5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:

Andrzej Janicki

PLAKAT:

Krzysztof Wirszytło

KOMIKS:

Andrzej Janicki

Krzysztof Różański

Redakcja nie odpowiada za treść publikacji, reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany treści i tytułu nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.



TRYBUNA

INFOSYSTEM 94	56
Listy	2
Małe jest piękne	54
Miedzy nami, graczami	55
S.O.S.	52
Spójrz z góry	57



NOWOŚCI

Alien Breed (sequele)	4
Amazon Queen	4
Darkstone	4
Eye of the Storm	5
Kult of Speed	4
Megarace	5
Spaceship Warlock	5
Wizard	5



TRIKI

Triki na Amigę i IBM PC	60
-------------------------	----



HITY

Najlepsze z najlepszych	53
-------------------------	----



OPISY

ArmourGeddon II	6
Black Stone	22
Brian the Lion	15
C-64	49
Crystals of Arborea	44
Eye of the Beholder III	25
Gabriel Knight	28
Genesia - suplement	40
Gunship 2000	12
Hugo	24
Imperium Galactica	20
Liberation	46
Microcosm	16
Might & Magic V	35
Pinball Dreams II	11
Smuś	21
Space Hulk	8
Task Force 1942	18



DODATKI

KOMIKS	50
MARKET	62
PLAKAT	32
SKLEP ŚGK	31

AMOURGEDDON 2

Jeśli grałeś w pierwszej części tej gry, to nie trzeba Ci zachwalać sequela. Jeżeli zaś nie wiesz, o czym mowa, przygotuj się na wielką ucztę - sześć pojazdów prowadzonych na raz!



PINBALL DREAMS 2

Pinballe zyskały już swoją markę i nie trzeba ich reklamować. Wkrótce, miłośnicy maszyn zwanych elektrycznymi bilardami mają możliwość pobawienia się w kolejną supersymulację.

MICROCOSM

Ta gra być może zapowiada nową erę w rozwoju gier komputerowych. Nie chodzi o ideę (strzelanka), ale nową jakość grafiki - wręcz filmową. Prawdopodobnie za kilka lat będą tylko takie gry.



TASK FORCE 1942

Jeśli nie pamiętasz z lekcji historii działań w rejonie wyspy Guadalcanal prowadzonych podczas II wojny światowej, teraz masz okazję przypomnieć je sobie w tej doskonałej symulacji.

LIBERATION

Z pozoru klasyczna RPG, ale tak naprawdę rozbudowana do monstrualnych rozmiarów wyprawa w świat przyszłości. Bohaterowie jakby skądś znajomi. Tak, z gry Captive.





* listy * listy * listy * LISTY *

Oto kolejna porcja odpowiedzi na Wasze pytania zawarte w listach.

Mam do Was prośbę. Czy moglibyście w każdym Waszym czasopiśmie ogłaszać kiedy będzie następny numer. Nie wiem kiedy szukać w kiosku ŚGK. Wasze pismo pokazuje się nieregularnie (przynajmniej w moim kiosku).

**Maciej Kaczmarek
Włocławek**

W tej chwili mogę Ci, Maćku, poradzić jedynie to, abyś szukał nas w kiosku zawsze w okolicy piętnastego każdego miesiąca. Notabene wkrótce termin ten ulegnie nieznacznej zmianie, przesuwając się ku początkowi miesiąca (taką mam przynajmniej nadzieję). A tak przy okazji - Maćku, jeśli masz problemy z kupnem ŚGK, to najlepiej go zaprenumeruj, a odpadną Ci wszystkie problemy z bieganiem po kioskach i szukaniem nas.

Mam komputer IBM 286 z HDD 130. Chciałbym użyć programu STACKER. Co myślicie o tym programie?

Mam jeszcze jedną prośbę (o ile to możliwe) o wydrukowanie w ŚGK map do Alien Breed I. Z góry dziękuję.

**Krzysztof Wojciechowski
Kraków**

Zasadniczo nie zajmujemy się programami użytkowymi, ale niech tam, raz zrobi się wyjątek. STACKER jest o tyle kłopotliwym programem, że często się "wiesza". Poza tym istnieje lepszy od niego pt. DoubleSpace, choć i z nim możesz mieć kłopoty. Chyba że posiadasz MS DOS 6.2, wówczas wszystkie kłopoty z "wieszaniem" powinny minąć.

Jeśli chodzi o mapy do gry Alien Breed I, to powiem tylko, że właśnie je przygotowujemy.

Mam jedno pytanie do Was. Czy na Amidze CD32 podłączonej do Amigi 1200 z twardym dyskiem i FAST RAM (4 MB) można grać w gry z IBM PC (od CD)?

**Marcin Miliński
Gniezno**

Niestety, nie. Jedyne co można, to zgrywać obrazki, teksty lub muzykę - ale granie jest niestety niemożliwe.

1. Czy można do Was przysłać gotowe opisy?

2. Czy te opisy drukujecie?

3. Czy są one opłacane stawką autorską?

**Romuald Burczyk
Piła**

Już kiedyś o tym pisałem, ale ponieważ są wciąż pytania, powtórzę. Opisy może przysłać do nas każdy, choć nie znaczy to, że w stu procentach zostanie wydrukowany. Aby przeszedł do druku musi spełniać odpowiednie wymogi (oryginalność tekstu, a przede wszystkim świeżość gry). A tak w ogóle, to najlepiej wcześniej do nas (do mnie) zatelefonować i umówić się na konkretny tekst i konkretny termin.

I jeszcze jedno: zawsze płacimy za opublikowane teksty - chyba że są plagiatami, z czym mieliśmy niestety ostatnio do czynienia.

Mając komputer A600 bardzo chciałbym zagrać w Sim City 2000. Lubię tego typu gry, a ta wydaje się być dobra. Czy to możliwe?

Marcin z Olsztyna

Muszę Cię zmartwić, Marcinie. Z naszych informacji wynika, że w wersji na Amigę firma Maxis przygotowuje tę grę (właściwie już przygotowała) wyłącznie na A1200. Na pocieszenie mogę tylko powiedzieć, że bywało już tak, iż po zapowiedzi gry w konkretnej wersji potem zmieniano plany i poszerzano propozycję o inne wersje. Może i w tym przypadku tak będzie!

W ostatnim numerze ŚGK (4/94), jak zawsze, są zamieszczone różne blakiety i reklamy. Ja sam jestem zainteresowany dyskami Public Domain i Shareware. Tyle że poza wymienionymi z nazwy grami PD w rubryce TANIE I LEGALNE nie bardzo znam inne tego typu gry lub programy. Nie wiem po prostu, co zawierają dyskietki PD od 1 do 12, ABC, 1/93 -

10/93 i 1-2/94. Dlatego proszę o informacje, co zawierają wyżej wymienione dyski lub gdzie mam szukać informacji o nich.

**Miroslaw (nazwisko nieczytelne)
Poznań**

Pełne informacje o oferowanych przez nasze wydawnictwo dyskach PD znajdziesz, Mirku, w AMIGOWCU. Należy tutaj dodać, że są to dyski tylko na komputery Amiga. Prócz tego już wkrótce także w ŚGK opublikujemy ich spis, podając dokładne informacje o ich wartości.

1. Z jaką prędkością może pracować zegar procesora 386? Ile ten komputer posiada pamięci RAM?

2. Czy ten komputer można podłączyć bezpośrednio do telewizora i czy ma on wbudowany dysk twardy?

3. Co jest dołączone do komputera przy jego zakupie w sklepie? Co to są np. karta VGA, karta Sound Blaster? Gdzie je można nabyć?

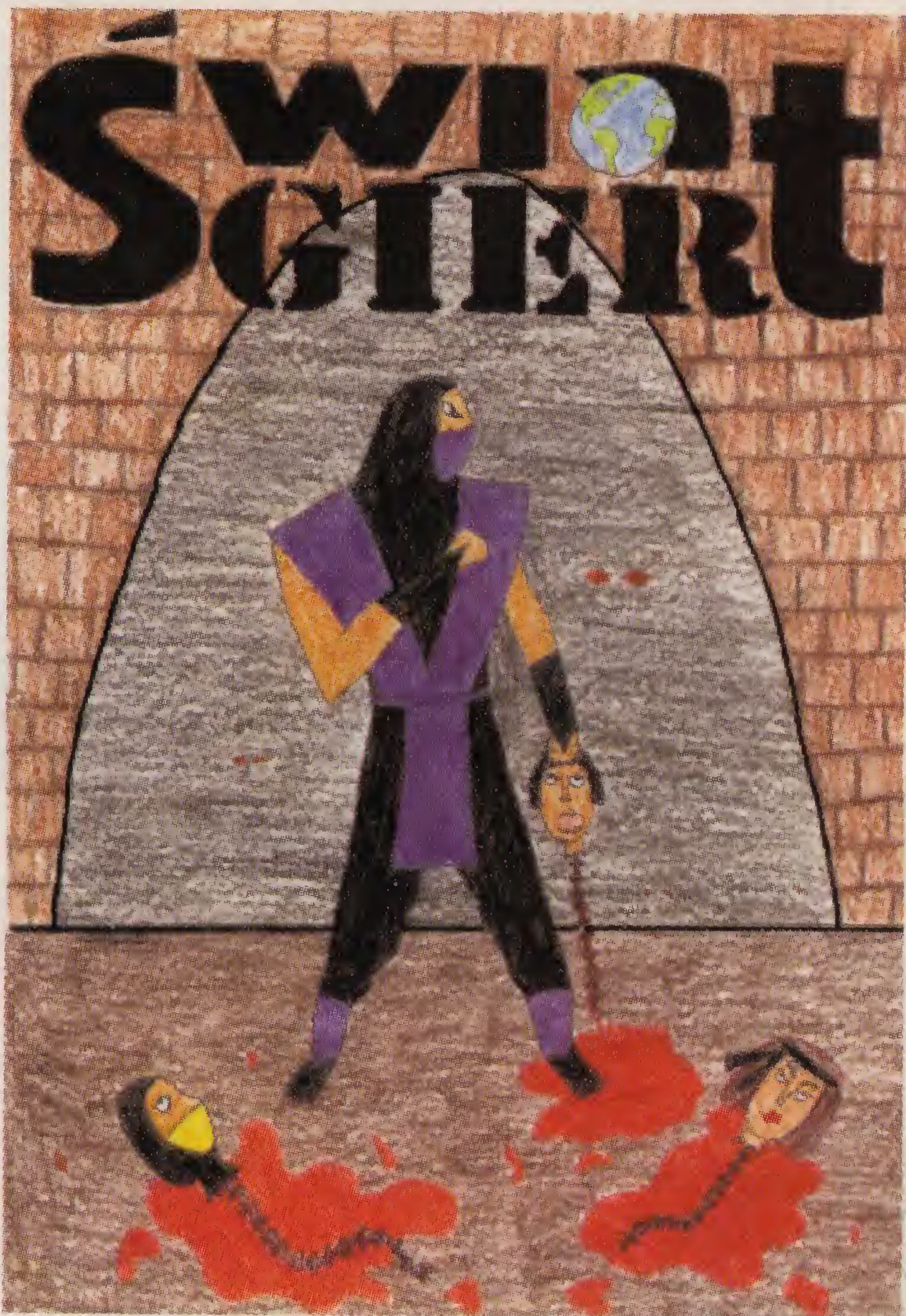
4. Ile kosztuje nowy PC 386 DX (ew. SX) i czy warto go kupić zamiast A1200?

**Marek Regiec
Nowy Sącz**

Marku, szczegółowe informacje o PC 386 uzyskasz po prostu w sklepie. Tutaj ani miejsca, ani czasu na takie rzeczy. Ponieważ jednak wiem, jakie przeżywasz rozterki (głównie związane z wyborem odpowiedniego komputera) powiem tylko, że ostatnio coraz więcej dobrych gier powstaje na IBM 386 DX. Amiga natomiast staje się komputerem do multimediiów (reklamówki, filmy, animacje).

To wszystko na dzisiaj. Poniżej publikujemy, co już chyba stało się tradycją, kolejną pracę (tym razem jest to propozycja okładki) nadesłaną do naszej redakcji. Jej autorem jest Andrzej Sobczyk (15 lat), mieszkaniec Krakowa. Nasi graficy są pełni uznania. Ja zresztą również.

P.P.





**PRACA
KONKURSOWA**

WING COMMANDER

Producent: Origin

Na początku roku 1993 dostała się w moje ręce gra firmy **Origin** pt. **Wing Commander**. Muszę przyznać, że byłem do niej nastawiony dość sceptycznie sądząc, iż jest to błąd cień, rewelacyjnej podobno, drugiej części.

Pierwsze wrażenie raczej mierne. Dobra, choć nie doskonała grafika i trochę denerwująca muzyka nie zachęciły mnie szczególnie, jednakże kiedy zdecydowałem się wziąć udział w pierwszej misji, otworzyły mi się oczy - natychmiast zapomniałem o jej drobnych wadach.

Akcja toczy się w "odległej przyszłości". Ziemska Konfederacja jest w stanie wojny z niezwykle wrogo nastawioną do niej rasą kotów Kilrathi. Wcielamy się w postać jednego z pilotów Konfederacji, znajdującego się na pokładzie statku-bazy dla myśliwców o wdzięcznej nazwie "Tigers claw" (tygrysi pazur). Jak to na wojnie bywa, mamy do wykonania przeróżne misje o różnych stopniach trudności. Są zatem patrole, eskortowanie statków transportowych, ataki na cele wroga oraz obrona własnych jednostek.

W przestrzeni oprócz jednostek wroga, spotkać można także mało przyjemne niespodzianki np. pole asteroidów, czy pole minowe zastawione przez Kilrathi. Zwykle spotkanie z nimi kończy się dość poważnymi uszkodzeniami, jeżeli nie śmiercią, toteż lepiej nie ryzykować. Z tych dwóch "przyjemności" groźniejsze są asteroidy, bowiem ich rozmiary są znacznie większe i szybciej się poruszają; dają się jednak zestrzelić w przeciwieństwie do min, które są za małe, a i zde- rżyć się z nimi nietrudno.

Nieco mniej niebezpieczny jest wróg. W kilku pierwszych misjach dysponuje lekkimi myśliwcami Salthi i Dralthi, dość słabo uzbrojonymi i opancerzonymi, za to szybkimi i zwrotnymi. Znacznie gorzej jest w późniejszej grze, gdy do walki wkraczą doskonale uzbrojone Kranty i Grathy. Są to typowe ciężkie myśliwce, których jedynym mankamentem jest

małe przyspieszenie. Oprócz tych czterech typów statków spotkać można Jalthei - ciężkie myśliwce o potężnej sile ognia, za to bardzo powolne, przez co łatwo się im "na ogonie" i posłać do piekła, zanim ich piloci zorientują się, o co chodzi. Ponadto przeciwnik posiada jednostki nie biorące bezpośredniego udziału w walce, jednakże o ważnym znaczeniu strategicznym. Wyróżniamy tu trzy typy: niszczytelle Ralari o sporym pancerzu, możliwe jednak do zniszczenia przez broń pokładową, jeżeli ostrzeliwane są od tyłu; następnie transportowce Dorkir, łatwe do zniszczenia, jednak zawsze spotykane w towarzystwie silnej eskorty; wreszcie Fralthi - gigantyczne okręty dowodzenia o sporym polu siłowym.

Analogicznie nasza flota dysponuje niszczycielami Exeter i transportowcami Drayman - jednostkami dużymi lecz słabymi, toteż trzeba je bronić przed zakusami myśliwców Kilrathi.

Celem kampanii jest zdobycie dominacji w systemie gwiazdowym, w którym się obecnie znajdujemy przez zniszczenie "powietrznych" sił wroga, bądź też pośrednio przez wsparcie sojusznicznych jednostek naziemnych.

Po opuszczeniu systemu możemy zostać uraczeni animową scenką podsumowującą działania naszej floty.

Zapewniam, że jest na co popatrzeć.

Na czas operowania w określonym systemie gwiazdowym (zwykle trzy misje) otrzymujemy pod komendę pilota z naszej eskadry. Jest on nam podporządkowany, toteż możemy wydawać mu rozkazy w czasie akcji przez interkom (klawisz "C"). W ten sam sposób możemy "porozmawiać" z wrogiem.

Jak w każdym symulatorze, mamy kilka widoków z kabiny myśliwca oraz różnorodne rzuty na nasz statek z zewnątrz. Płynna animacja podnosi ponadto atrakcyjność rozgrywki.

Naszą karierę pilota rozpoczynamy od lekkiego myśliwca Hornet, rozwi-

jamy na średniej klasy maszynach: Scimitar i Rapier, a kończymy na ciężkim myśliwcu Raptor.

Oczywiście, sam statek do zwalczania przeciwnika nie wystarczy, toteż do swojej dyspozycji otrzymujemy cały arsenał nowoczesnej broni.

Naszą główną bronią są działka pokładowe. Wyróżniamy tu trzy rodzaje: lekki laser, działko elektromagnetyczne oraz działko neutronowe. Oprócz tego nasz myśliwiec uzbrojony jest w znacznie skuteczniejszą broń, mianowicie rakietę. Poczynając od lekkiej rakiety Dart OR, która jako jedyna nie musi zostać zalokowana w celu, ale jednocześnie leci tylko w linii prostej, do potężnej Spiculum IR, która jest w stanie zniszczyć pojedynczy myśliwiec.

Taktyka walki jest stosunkowo prosta, należy bowiem znaleźć się na tyłach przeciwnika i szybko go zniszczyć.

Jest to proste w pierwszych misjach, gorzej gdy musimy wykonać taką sztuczkę na czterech Grathach, jak to jest w późniejszych misjach - wtedy wprost nieoceniona staje się pomoc skrzydłowego.

Jeżeli atakujemy większy cel, niezbędne stają się rakietę.

Muszę ostrzec przyszłych pilotów przed asami Kilrathi, np. Bhurak Star-killer czy Bakhth Redclaw. W razie spotkania z takim wrogiem należy próbować zestrzelić go jak najszybciej, nie szczędząc rakiet, w przeciwnym wypadku można szybko stać się jego kolejną ofiarą.

Jak już wspomniałem, muzyka jest agresywna także podczas misji, lecz w ferworze walki zapomina się o tym. Tym, co wyróżnia tę grę spośród innych symulacji, nie jest realizm lotu, a briefing misji, debriefing, zaś zwłaszcza wręczenie medali, które dopingują do dalszej gry. Jest to część zrobiona po mistrzowsku, w formie filmu.

Właściwie podczas gry byłem zadowolony tylko liczbą misji. Jak na program tej klasy nie jest ich zbyt wiele, jednak nic nie jest doskonałe i trzeba się z tym pogodzić.

Natomiast zakończenie gry bardzo mnie zaskoczyło, sądząc że jest ono wystarczającą nagrodą za trud włożony w ukończenie gry.

Choć program nie jest najnowszy, od razu stał się dla mnie number one i jak dotąd nie schodzi z tego miejsca.

Myślę, że gra jest godna polecenia wszystkim miłośnikom symulacji i nie tylko.

Mam także nadzieję, że firma **Origin** wyda wersję **Wing Commandera 2** na Amigę.

Alien
(Piotr Bilski)



Alien Breed 2: Tower Assault Alien Breed 3D

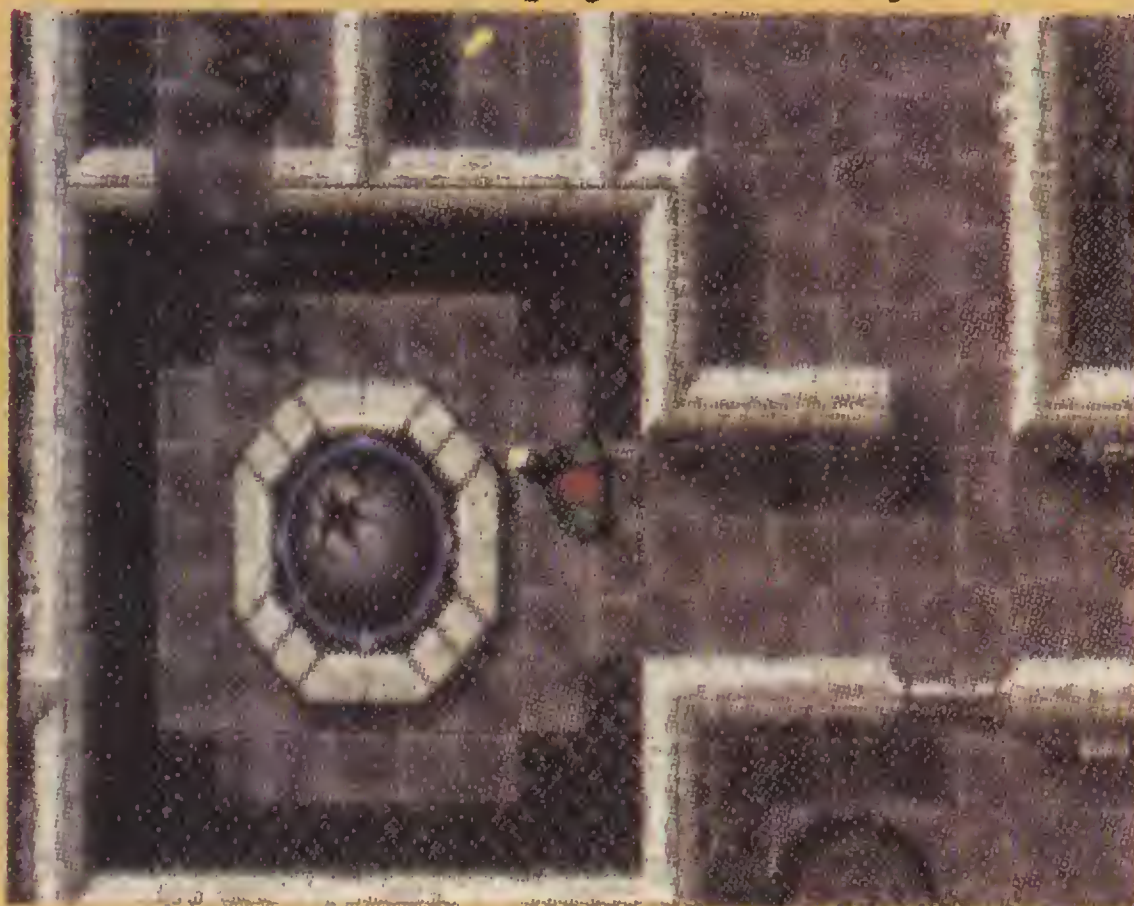


Team 17

Rzadko zdarza mi się informować drogie Graczy, że program pod nazwą... nie powstanie, gdyż... Cóż, zawsze kiedyś coś robi się po raz pierwszy i dziś jest niestety taki moment. Z rozdartym sercem informuję więc wszystkich miłośników serii **Alien Breed**, że część trzecia, nad którą zespół **Team 17** rozpoczął już prace wstępne, została na czas nieokreślony odłożona na półkę. Powodem tej decyzji stała się inna, odnosząca w ostatnich miesiącach ogromne sukcesy, superstrzelanina - **Doom**. Konkurencja jest jak widać bardzo ostra i choć wydawało się, że pozycja **Alien Breed** na rynku jest bardzo mocna, to jednak musiał on częściowo skapitulować przed młodszym od siebie rywalem.

Team 17 postanowił się jednak nie poddawać i przygotował coś dla swoich fanów. Już wkrótce ma się ukazać specjalna edycja **Alien Breed 2** pod nazwą **Tower Assault**. Zobaczysz w niej znacznie poprawioną grafikę oraz dokładnie 40 poziomów stacji opanowanych przez Obcych. Program ten będzie przeznaczony tylko na CD32.

Poza tym, przerwanie prac nad trzecią częścią nie oznacza, że w ogóle się ona nie pojawi. Twórcy z **Team 17** zmienili po prostu plany i



przygotowują właśnie grę **Alien Breed 3D** na A1200. Jak sama nazwa wskazuje, będzie to trójwymiarowa strzelanina - coś w rodzaju **Dooma**.

Oj, nie ma litości dla konkurencji.

P.O.

Flight of the Amazon Queen



Renegade

Czasy, kiedy gry przygodowe stanowiły główną siłę napędową okrętu pod nazwą Amiga, minęły już chyba bezpowrotnie. Obecnie większość gier tego typu powstaje przede wszystkim na PC, posiadaczom Amigi pozostają zazwyczaj kopaniny, strzelaniny i platformówki. Nic, tylko się załamać! I chyba zrobiłbym to, gdyby nie pojawiający się od czasu do czasu promyk nadziei - taki, jak na przykład **Flight of the Amazon Queen** australijskiej firmy **Renegade**.

Amazon Queen to jeden z lepszych przedstawicieli swojego gatunku, jaki ostatnio ukazał się na rynku. Wcielasz się tutaj w rolę Joe Kinga, amerykańskiego pilota i awanturnika, który wraz ze swoim mechanikiem pokładowym, Sparkiem, trafia w okolice rzeki Amazonki. Mają oni na dodatek towarzyszkę, niejaką Faye Russell, z zawodu gwiazdę filmową, którą Twoi bohaterowie mieli dostarczyć na plan zdjęciowy. Tak się złożyło, że plan ten znajdował się właśnie w amazońskiej dżungli. W trakcie lotu jednak samolot się popsuł, spadł i w sumie nie dolecieli do celu. Ty musisz teraz pomóc całej trójce w wydostaniu się z dżungli - to główny wątek gry. Dzikie zwierzęta, dzicy misjonarze, szalony Dr. Frank Einstein, tajemnicza rasa tubylców i tajna organizacja walcząca o władzę nad światem - to wątki poboczne.

W sumie, ciekawie zapowiadająca się rzecz.

P.O.



DARKSTONE



Core Design

Darkstone, druga część opisywanego już w **SGK Darkmere**, to kolejny ociekający krwią izometryczny role-playing z monstrualną liczbą potworów i bestii przeznaczonych do eksterminacji, jeszcze większą ilością miejsc do zbadania i w tym przypadku niestety tylko jednym jedynym herosem, który ma sobie z tym wszystkim poradzić (co, jak sądzę, będzie niewygodne przede wszystkim dla przeciętnego gracza przyzwyczajonego do kilkuosobowych drużyn). Dodatkowe urozmaicenie gry mają stanowić pełna gama zagadek i pułapek, z którymi uporanie się wcale nie będzie łatwe. Umiejętności nabyte w części pierwszej niewątpliwie umożliwią Ci sprawniejsze pokonanie każdego z siedmiu rozległych poziomów gry, a tym samym szybsze dotarcie do niejakiego pana Dragon-time, który w grze odgrywa rolę złego charakteru. Ach, te smoki.

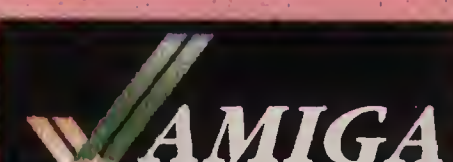
Jak na razie nie udało mi się uzyskać żadnych informacji dotyczących magii w **Darkstone**. Wiadomo natomiast, że główny i jedyny bohater gry (czyli Ty) będzie miał możliwość współdziałania z licznymi postaciami, z którymi spotka się w trakcie swoich wędrówek.



Na koniec jeszcze informacja dla tych, którzy grali w część pierwszą. W **Darkstone** wykorzystano nieco inną organizację programu, która znacznie ułatwia grę. Przede wszystkim zniknęły słowne komunikaty, co było prawdziwym utrapieniem **Darkmere**.

P.O.

KULT OF SPEED



Electronic Arts

Różnego rodzaju wyścigi połączone z przemocą i/lub karate na motocyklach i/lub strzelaniem na lewo i prawo przerabialiśmy już kilkakrotnie (choćby **Road Rash**). Firma **Electronic Arts** postanowiła nas jednak uraczyć czymś wyjątkowo pikantnym.

Kult Of Speed przenosi Cię do odległej przyszłości, kiedy to po Ziemi kręca się orki - tak, tak, te dobrze znane z wszystkich "rolplejów". Ich ulubioną rozrywką (kto by się spodziewał) są zwariowane wyścigi na trójkołowych motocyklach z użyciem pięści, pił, haków itp. Krwi można się więc spodziewać w sporych ilościach (a ja jeszcze nie wytarłem monitora po **Mortal Kombat**).

Sama gra przebiega następująco: wybierasz sobie przedstawiciela jednego z sześciu dostępnych plemion Orków, kupujesz niezbędne do zabawy gadzety (wspomniane wyżej) i w drogę. Szybkość przesuwania obrazu na pewno zaskoczy niejednego gracza (nawet posiadacza małej A500). Równie intrygujące są chwytaki stosowane przez Orki do usunięcia rywala z trasy. Ot, choćby wbijasz włócznię w ucho i do góry. Przeciwnik śmiesznie podryguje i majta nogami w powietrzu, podczas gdy jego motor odjeżdża sobie na po-bocze i bum!

Dodatkową atrakcję stanowi niewątpliwie fakt, iż motory Orków nie mają hamulców!!! Hamuje się, uderzając w przeciwnika lub ocierając o ściany budynków. Pyszne.

P.O.





Eye of the Storm IBM

Rebellion

Kosmiczny handel, sporą dawkę niezłego strzelania i walkę o zachowanie fauny i flory pewnej planety proponuje firma **Rebellion** w swoim najnowszym programie: **Eye of the Storm**. Prace nad programem trwały blisko 30 miesięcy czyli dłużej, niż w przypadku **Strike Commandera** i **X-Winga**, efekt końcowy zajmuje zaś jedynie 1.5 MB, co jak sądzę stanowi pewien kontrast.

Miejsce akcji jest stary, pocziwy Jowisz. Jeśli chodzi o czas, to jest XXII wiek i ludzkość już dawno opanowała inne układy gwiazdne. Przez przypadek wszyscy zapomnieli jednak o Jowiszu i jego wspaniałych atrakcjach: Wielkiej Czerwonej Plamie oraz przyrodzie (!!).

Kiedy pojawisz się na orbicie planety w swoim dobrze uzbrojonym statku, czeka na Ciebie pierwsze zadanie. Musisz dokładnie zbadać obszar Czerwonej Plamy, bacznie przy tym uważając na kręcące się w tym rejonie inne statki kosmiczne, które najwyraźniej nie żywią do Ciebie przyjaznych uczuć. Motyw ekologiczny programu związany jest natomiast z ochroną spotkanych tu i ówdzie zwierząt przed czyhającymi na ich skóry, kły i życie handlarzami.

Ładnie opracowana grafika wektorowa oraz stosunkowo bogata fabuła powinny zainteresować każdego gracza. Niemniej, muszę to szczerze wyznać, są lepsze gry.

P.O.



MEGARACE IBM

The Software Toolworks

Każdy z nas lubi sobie od czasu do czasu pojeździć na jakimś symulatorze (samochodowym, motorowym czy nawet deskorolkowym). Niestety, wszystkie gry utrzymane w tej konwencji mają jedną wspólną wadę: po pewnym czasie można zauważyć bowiem, że przejechało się już wszystkie tory, zna się od podszewki wszystkie dostępne "pojazdy", a tabele najlepszych wyników nużą monotonią tych samych wpisów.

Megarace firmy **The Software Toolworks** nie stanowi bynajmniej wyjątku od tej reguły. Z ręką na sercu mogę jednak zapewnić, iż jest to symulator o niebo bardziej emocjonujący (przynajmniej na początku) od każdego innego programu tego typu. Dzieje się tak za sprawą grafiki i animacji, które przewyższają wszystkie dotychczasowe osiągnięcia. Aby dodać zabawie pikanterii wprowadzono także możliwość strzelania do rywali, co jest bardzo przydatne, gdyż punkty otrzymujesz nie tylko za pozycję na mecie, ale również za ilość strąconych przeciwników. Nie muszę chyba mówić, iż oni mogą zrobić to samo z Tobą (a nawet więcej).

Program oferuje bogatą kolekcję torów i pojazdów. Na końcu każdego etapu możesz zaś się spodziewać extra nagrody: powiedzmy pokrowców na siedzenia. Warto spróbować.

P.O.



WIZARD IBM

Psygnosis

Miłośnicy role-playing na pewno się ucieszą, ponieważ znowu wypuszczono coś dla nich. Tym razem jest to Wizard sygnowany przez **Psygnosis**. W porównaniu z takimi gigantami, jak **Ultima** czy **Betrayer at Krondor**, przypomina on wprawdzie program szkoleniowy dla "rolplejowców", tym niemniej nie można mu odmówić pewnego uroku.

Akcja gry przenosi Cię do pewnego królestwa. Władający nim czterej bogowie zostali pobici przez złego maga i osadzeni w tajemniczej Krainie Snów. Nie mogą się z niej wydostać, gdyż Mag rzucił na nich zaklęcie wzmocnione dodatkowo działaniem czterech świętych talizmanów. Później oczywiście dobrze je ukrył. Ty, na czele drużyny złożonej z czterech herosów, musisz odnaleźć je i przywrócić panowanie prawowitym władcom. Tyle o legendzie.

Wizard to typowy przedstawiciel swojego gatunku. Zaczynasz więc od stworzenia drużyny, wybierając do niej postacie spośród magów, wojowników, złodziei itp. Obszar gry to niekończący się labirynt korytarzy i sal, w których będziesz walczył z potworami, znajdziesz magiczne przedmioty i poznasz nowe zaklęcia. Wszystko to razem utrzymane jest w modnej ostatnio konwencji a'la oglądasz świat oczami swoich bohaterów.

Moim skromnym zdaniem gra dobra jest tylko na długie, nudne wieczory, choć pewnie, jak wszystko na tym świecie, i ona znajdzie swoich zagorzałych wielbicieli.

P.O.



Spaceship Warlock IBM

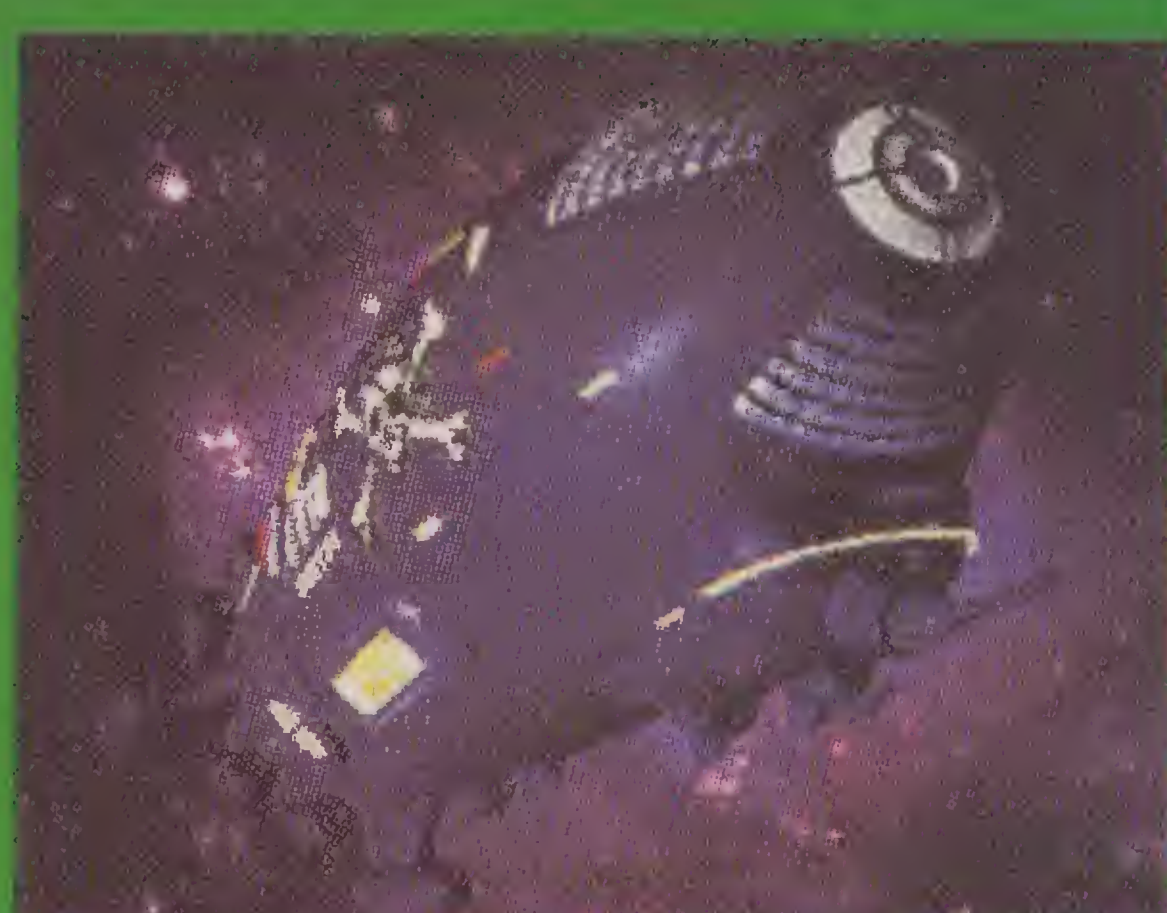
Reactor

Tym razem coś wyjątkowego dla posiadaczy CD-ROM. **Spaceship Warlock** firmy **Reactor** to kolejny "pełnometrażowy" film, w którym możesz wziąć udział i w tym konkretnym przypadku udać się w pasjonującą podróż przez galaktykę.

Początkowo **Spaceship Warlock** przeznaczony był tylko dla posiadaczy komputerów Macintosh. Wzbudzał wówczas zawiść u posiadaczy innego typu komputerów. Na szczęście szybko się okazało, iż prawdziwe pole do popisu gra znajdzie dopiero w środowisku PC. A jest tutaj co podziwiać. Oszałamiająca trójwymiarowa grafika, animacja i dźwięk stojące na najwyższym poziomie, fabuła, której starczyłoby dla kilku innych programów, ogromny obszar gry i wielowarunkowość akcji - to atrakcje, których żaden szanujący się maniak gier z pewnością nie przepuści.

Cała historia zaczyna się od Twojej wizyty w pewnym mieście na pewnej planecie, gdzie panuje terror policyjny (warto tutaj uważać na wykroczenia, bo kary są tu surowe). Stąd wyruszasz w podróż statkiem kosmicznym **Belshazzar**, który w połowie drogi zostaje zaatakowany przez okręt piracki, tytułowy **Warlock**. Walka nie trwa zbyt długo. Piraci bez problemu zdobywają **Belshazzar**, w rezultacie czego stajesz się ich więźniem. W ten sposób rozpoczyna się jednak Twoja niesamowita przygoda, która zawiedzie Cię do najdalszych regionów galaktyki. Gorąco polecam.

P.O.





ARMOUR GEDON II



Producent: Psygnosis

Pamiętasz grę, która miała tak cudowną introdukcję, że aż zapierało Ci dech w piersiach, nie wspominając już o tym, że później mogłeś obsługiwać jednocześnie sześć pojazdów? Tak, mowa o **ArmourGeddonie**. Celem gry było znalezienie elementów bomby neutronowej, skonstruowanie jej i spuszczenie na przeciwnika. Tym wszystkim, którym zabawa taka się podobała, firma Psygnosis zafundowała repetytę, wypuszczając ostatnio na rynek drugą część pt. **ArmourGeddon 2**.

W sumie idea gry niewiele się różni od pierwowzoru, choć w samej obsłudze i oprawie graficznej wiele się zmieniło na lepsze. Twoim zadaniem jest wykonywanie kolejnych misji zleczanych przez wywiad, które w rezultacie prowadzą do opanowywania kolejnych obiektów przeciwnika (głównie kopalni i fabryk), a tym samym do całkowitego zniszczenia wroga na polu militarno-wydobywczym. Inaczej mówiąc, **ArmourGeddon 2**, podobnie jak jego poprzednik, ma cechy zarówno gry strategicznej, jak i symulacji, z przewagą jednak tej ostatniej - stąd jej zaszeregowanie w "metce".

Po włączeniu programu ukaże Ci się najpierw krótka introdukcja. Moim zdaniem jest ona nieco uboższa niż w części pierwszej, ale da się obejrzeć. Następnie po wystukaniu prawidłowego hasła (zabezpieczenie) zostanie wyświetlony ekran główny nazywany w grze OPS. U góry tego ekranu znajduje się belka (no, mała przesada) z opcjami. Są to kolejno: **Tact, Equip, Config, Stats, Map oraz Messages**.

TACT

Użycie tej opcji powoduje przejście do ekranu taktycznego. Większą jego część zajmuje mapa taktyczna, na której naniezione jest położenie Twoich obiektów. Kliknięcie LPM na pojazd (ale tylko znajdujący się w bazie lub na platformie stanowiska), przeciągnięcie linii i ponowne kliknięcie w wyznaczonym miejscu pozwoli Ci ustalić cel dla autopilota. Parametry celu można skorygować, posługując się wskaźnikami w kształcie (no,

powiedzmy) róży wiatrów.

Obok mapy znajdują się pola czterech opcji.

Resource - uwidacznia na mapie Twoje kopalnie i fabryki. Klikając LPM na symbol kopalni, poznasz jej wydobywanie. Aby przesłać zmagazynowane surowce, należy kliknąć LPM na symbolu kopalni i nie puszczając przycisku, przesunąć go na symbol fabryki. Po zwolnieniu LPM pojawi się paskowana linia - oznaka przepływu surowców. Aby cokolwiek wyprodukować, należy kliknąć LPM na symbol fabryki. Przechodzisz wówczas do ekranu fabryki. W lewym górnym rogu wybierz pojazd, broń lub sprzęt do produkcji, a następnie kliknij w jednym z trzech pól w oknie produkcji (pod oknem surowcowym). Teraz w polu "make" kliknij z prawej strony liczby, jeśli chcesz wyprodukować więcej, lub z lewej, jeśli mniej danej rzeczy. Pole "stores" informuje Cię o stanie Twoich zapasów.

Mission - pozwala poznać cele kolejnych misji, które zostaną wyświetlone w oknie tekstowym na miejscu mapy. Niestety, konieczna jest znajomość języka angielskiego. Jeśli nie posiadasz tej umiejętności, wciśnij klawisz "P" (pauza) i sięgnij po słownik. Zmiana misji odbywa się przez

kliknięcie LPM u góry lub na dole (w zależności od tego czy chcesz poznać następną misję, czy wrócić do poprzedniej) w polu tekstowym.

R & D - umożliwia przejście do ekranu badawczego. To tutaj Twoi naukowcy prowadzą prace nad nowymi rodzajami pojazdów i broni lub unowocześniają stare. W lewym górnym oknie wybierasz najpierw pojazd, broń lub sprzęt bojowy. Poniżej pojawią się napisy w kolorze niebieskim, które określają możliwe stopnie zaawansowania technicznego. Z prawej strony wyznaczasz ilość naukowców do prac nad daną rzeczą. Kiedy po pewnym czasie któryś z napisów zmieni kolor na biały, oznacza to, że prace zostały (na tym poziomie) ukończone i możesz przystąpić do produkcji w ekranie produkcyjnym. Możesz także kontynuować prace i podwyższyć poziom jakościowy wynalazku, ale wybór należy do Ciebie. Klawisz "recycle" znajdujący się obok okna sprzętowego pozwala złomować egzemplarz z okna (jeśli go posiadasz).

OPS - powrót do ekranu głównego.

EQUIP

Na dobrą sprawę ekran ten można nazwać ekranem hangaru, choć nie brzmi to nazbyt szczęśliwie. Jest to niezwykle ważne miejsce i praktycznie będziesz tu spędzał 1/3 gry. W lewym dolnym rogu znajdziesz okno pozwalające dokonać przeglądu sprzętu (zmiana odbywa się za pomocą wskaźników obok). Pola z symbolem NA u dołu pośrodku oznaczają stanowiska bojowe, z których będziesz wypuszczał swoje pojazdy (później kierujesz nimi z klawiszy od "F1" do "F6"). W prawym dolnym rogu natomiast umieszczone jest okno wybranego pojazdu, gdzie uzbrajasz go i wyposażasz. Aby przygotować się do wypadu, najpierw zaznacz któreś z pól NA, następnie wskaźnikami wybierz odpowiedni pojazd w oknie po lewej, a potem trzymając wciśnięty LPM przenieś go do okna po prawej. Powtórz całą operację z wyposażeniem. Kiedy będziesz już gotowy, kliknij na którąś z trzech bram (wyjścia baz alfa, beta, gamma) w środkowej części całego ekranu. Łatwo je odnaleźć ponieważ palą się nad nimi zielone światła.

External View 2





telka (czerwone sygnalizują zniszczenie wieży kontrolnej, co oznacza zablokowanie wyjścia).

CONFIG

Na tym ekranie ustalasz parametry gry. Inaczej mówiąc, określasz rodzaj sterowania (klawiatura, joystick, mysz, joystick analogowy), ilość graczy (dwóch graczy może grać tylko na dwóch komputerach), ewentualny zapis lub wgranie stanu gry (osobny dysk), poziom trudności (training, easy, difficult, hard). Surrender oznacza wycofanie wyboru.

Zaraz po wgraniu gry powinieneś przejść właśnie na ten ekran, ponieważ dopiero ustawienie parametrów pozwala zacząć grę.

STATS

Jak sama nazwa wskazuje, otrzymasz tu wszelkie dane statystyczne. Nic dodać, nic ująć.

MAP

Użycie tej opcji powoduje wyświetlenie w centralnej części ekranu głównego obrotowej mapy. Różni się ona tym od mapy taktycznej, że tutaj zaznaczone są także pozycje wrogich pojazdów, co pozwala się zorientować w sytuacji.

MESSAGES

Wszystkie Twoje poczynania są skrzętnie rejestrowane i właśnie tutaj możesz się z nimi zapoznać. Jeśli chcesz, oczywiście.

Porady:

1. Na początek wybierz w CONFIG poziom treningowy (wówczas aktywne jest tylko jedno wyjście, ale za to ma się większą ilość dostępnego złomu) i sterowanie z klawiatury. Pozwoli Ci to grać zaledwie do trzeciej misji łącznie, lecz zaznajomisz się z obsługą programu. Potem przejdź do gry na poważnie, tzn. poziom easy oraz klawiatura lub joystick.

2. Zaraz po rozpoczęciu gry, będąc w pojeździe, zwolnij upływ czasu (klawisze "Shift" i "E"), gdyż programowo jest on ustawiony na maksimum i wszystko będzie Ci tylko migało - zwłaszcza samoloty przeciwnika. Możesz też zwiększyć lub zmniejszyć ilość szczegółów na widoku z kabiny ("W" bądź też "Shift" i "W") albo ustawić wyższą rozdzielczość obrazu ("R").

3. Jako pierwsze wypuść sterowce. Wrogi myśliwce będą miały cel (z nudów zazwyczaj ostrzeliwują wieżę kontrolną, a to przyczynia się do Twojej szybszej klęski).

4. Następnym krokiem niech będą prace badawcze (wszystkich naukowców) nad ulepszoną wersją sterowców. Kiedy zamienisz je z tymi już wypuszczonymi (możesz też czekać na ich agonie, gdyż powrót wcale nie jest łatwy), natychmiast przystąp do prac nad lepszymi czołgami (ciężkimi) - będą miały większy zasięg i bez problemu dotrzesz nimi do dwóch pierwszych celów.

5. Najwygodniejszą (i dostępną od początku) bronią jest laser. Jeśli zechcesz w czołgu użyć działa, nie zapomnij podnieść lufy (klawisze "Tab", "Ctrl"). Pa-



miętaj też, że nawet zwykłym laserem możesz zestrzelić wrogi samolot, wystarczy tylko się zatrzymać (nie wyłączając silnika), skierować się w odpowiednią stronę, wycelować (jak w przypadku lufy) i... buuum!

6. Kiedy Twoi naukowcy ulepszą posiadany już przez Ciebie pojazd lub sprzęt, wcale nie musisz go produkować od nowa. Unowocześnienia zostają wprowadzone automatycznie. Nie dotyczy to tylko pojazdów znajdujących się w terenie. Wystarczy natomiast, że wrócisz nim do bazy, z powrotem "przełożysz" go w hangarze z prawego okna do lewego i gotowe - ulepszenia zostają naniesione.

7. Jeśli Twój pojazd został poważnie uszkodzony, spróbuj wrócić nim do bazy (wjedź na odpowiednią platformę stanowiska i wcisnij klawisz "L"), a potem wykonaj podobną czynność jak przy wprowadzaniu udoskonaleń - przełóż pojazd z prawego okna do lewego. Po ponownym wybraniu go z okna sprzętowego będzie jak nowy.

8. Zaraz po wyjściu na powierzchnię uruchom silnik (klawisz "I"), dodaj gazu (kursorami lub "+") i ruszaj przed siebie. Liczy się czas! I nigdy, pod żadnym pozorem, nie zapomnij włączyć osłony (klawisz "Help"; "Del" powoduje jej wyłączenie). Bez niej Twój pojazd, nawet najlepszy, jest praktycznie bezbronny.

9. Obserwuj w pojeździe zegary. Pierwszy dotyczy prędkości, drugi - zapasów paliwa, trzeci - wyznaczonego poziomu osłony, czwarty - aktualnego stanu osłony. Używaj też ekranu info ("V"), gdzie możesz uaktywnić odpowiedni sprzęt ("Z" oznaczenie, "X" zatwierdzenie), wybrać teleport docelowy (jak poprzednio) lub namierzyć cel ("T").

10. Obiekty przeciwnika zdobywaj podstępem, a nie tylko siłą. Zamiast zniszczyć wrogi bunkier, wjedź w jego wrota - efekt będzie ten sam (ukończona misja), a kompleks jako Twoja już własność pozostanie nienaruszony (wraz z działkami przeciwlotniczymi).

11. Kiedy zdobędziesz kompleks wroga, uciekaj stamtąd jak najszybciej. Myśliwce przeciwnika, bombardując pojazd, lubią "niechcący" zniszczyć okoliczne budynki. To samo dotyczy Twojej bazy, a złasz-

cza wieży kontrolnej.

12. Używaj autopilota, który potrafi bardzo ułatwić życie (klawisze "Alt" i "A" zmieniają punkty docelowe; samo "A" łączy autopilota).

13. Prowadź kilka (optymalnie trzy) pojazdy jednocześnie. W takiej grupie będziesz niepokonany.

14. Jeśli zaskoczy Cię noc, użyj "night sight" (podczerwień). W przypadku braku tego urządzenia przejdź na widok z satelity (klawisz "3"; "1" to powrót do pierwotnego stanu). Jeśli oznaczenia widoczne na przedniej szybie pojazdu staną się nieczytelne, rozjaśnij je klawiszem "H" (ściemnienie nastąpi po wciśnięciu klawiszy "Shift" i "H").

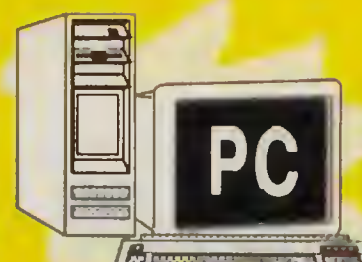
15. Aby uniknąć nieprzyjemnych prześladowań ze strony wrednych myśliwców (w końcu tak będziesz o tym myślał), możesz wyprodukować i użyć "cloakera" (ochrona antyradarowa). Nastąpi cisza, jak makiem zasiał.

16. Ani na moment nie zapominaj o badaniach i produkcji. Każdy błąd czy opóźnienie w tej materii kosztować Cię będzie przegraną.

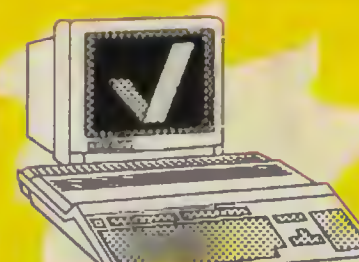
Wielość działań oczywiście w tej chwili Cię przeraża, ale wierz mi, nie taki diabeł straszny, jak go malują. Oczywiście na początku ledwie wydostaniesz się poza obręb bazy, ale potem będziesz kierował trzema pojazdami na raz, prowadząc przy tym normalne prace badawcze i produkcję oraz kontrolując ruchy przeciwnika. Powoli nauczysz się jednoczesnego myślenia i wkrótce **ArmourGeddon 2** będzie dla Ciebie dziecinną igraszką. Czego Ci życzy:

Boss

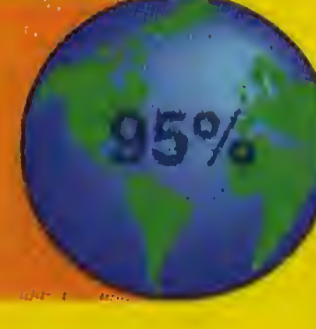
SYMULACJA



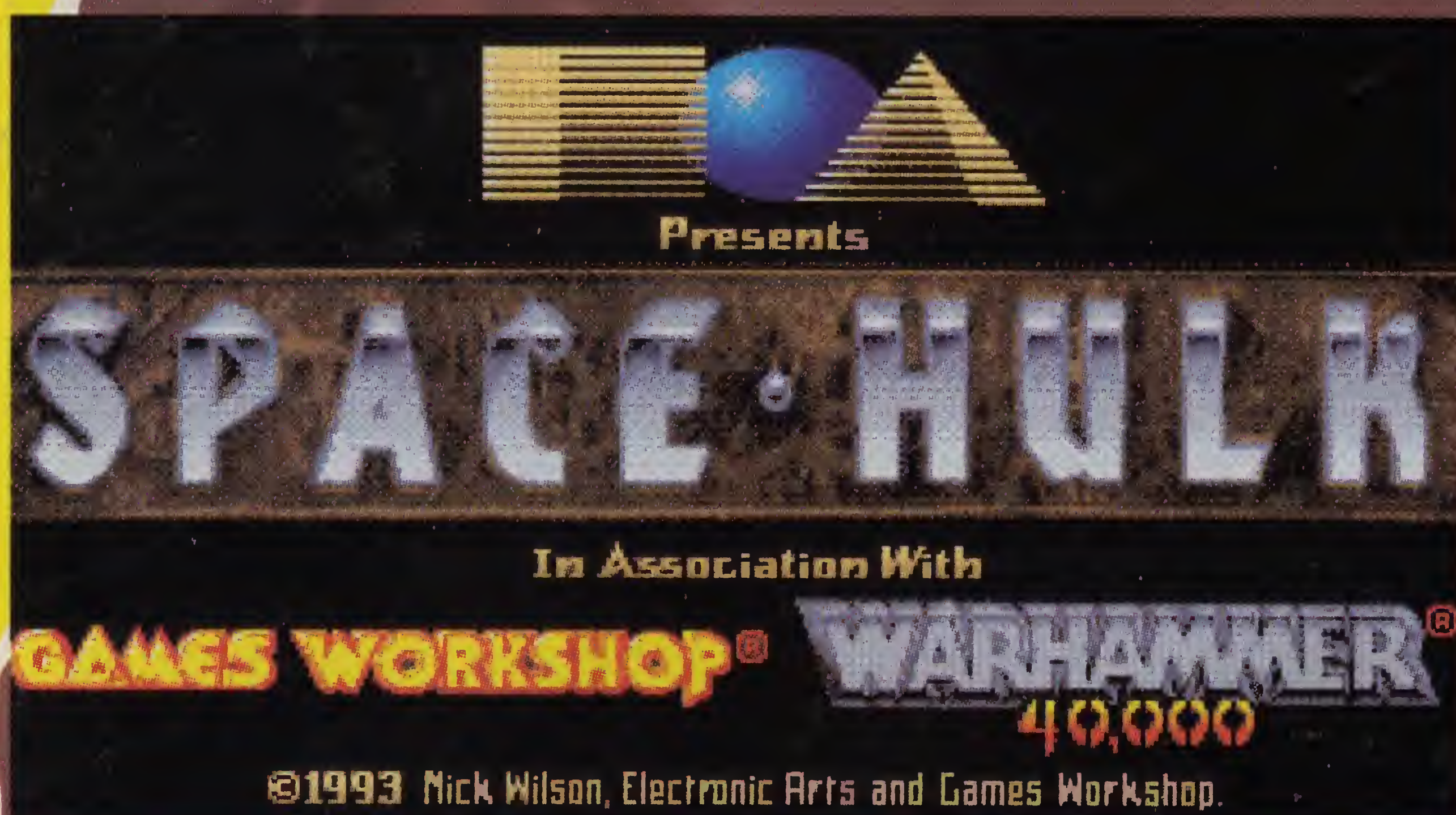
386



1 MB RAM



95%



Producent: Electronic Arts

Jeśli kiedykolwiek budziłeś się w środku nocy obłany zimnym potem, jeżeli kiedykolwiek nie mogłeś zasnąć kuląc się ze strachu pod kołdrą, jeżeli często błagałeś o światło w nieprzeniknionej ciemności, to grając w grę **Space Hulk** przygotuj się na podwójną porcję wrażeń przed i w czasie snu! Na wszelki wypadek miej pod ręką wiadro tabletek uspokajających i postaraj się, by pod poduszką zawsze leżał ostry nóż lub szybkostrzelny rewolwer. To tak nawiasem mówiąc, dla poprawienia nastroju.

Nowe dzieło firmy **Electronic Arts** pt. **Space Hulk**, gra taktyczna z elementami "ostrej" strzelaniny, to iście upiorne widowisko dla przeciętnego "łamacza" joysticka lub "zgniatacza" myszy. Już podczas ładowania programu klient wyczuwa, że dzieje się coś podejrzanego. Najpierw zaczyna się od w miarę relaksowej muzyczki, w której pierwsze skrzypce gra zawodzący głos jakiejś potępionej duszy, potem ta spokojna melodia zmienia się w przerażającą kakofonię jęków i skowytów, a przed oczami migają obrazki z wyprawy pięciu uzbrojonych po zęby śmiałków do krainy opowanej przez bezlitosne i krwiożercze bestie z długimi szponami i ostrymi zębami. Właśnie ta drużyna i owe wspomniane stwory są głównymi bohaterami gry.

Zasady gry:

Ogólnym celem wysiłków gracza (niemałych zresztą) jest odpowiednie pokierowanie grupą komandosów mającą na celu wypełnienie danej misji. Akcja rozgrywa się w przyszłości, w mrocznych i krętych korytarzach tajemniczej planety Ma'Caellia, będącej siedliskiem potworów z wyglądu przypominających stwora z filmu "Obcy".

Komandosi uzbrojeni są w różnego rodzaju broń mającą na celu obronę przed atakującymi bestiami lub niszczenie za pomocą ognia wyznaczonych pomieszczeń. Ilość dostępnej broni jest stosunkowo mała, ale i tak walki w labiryncie tworzą niezłe widowisko. Grający ma do dyspozycji jeden lub dwa składy, każdy po pięciu ludzi, którym poprzez odpowiednie funkcje wydaje różne rozkazy, np. ruchu, strzału itp. Misji do spełnienia jest sporo, podzielonych na kilka typów i doprowadzenie do końca większości z nich może stanowić nie lada problem dla przeciętnego gracza. Przed każdym z etapów otrzymujesz wytyczne co do jego celu, stopnia zagrożenia oraz mapy korytarzy, w których przyjdzie Ci spędzić wiele chwil grozy. Niekiedy jednak Twoje zadanie jest utrudnione poprzez brak owej mapy i aby ją uzyskać należy zbadać dokładnie większość terenu, co nie jest zbyt łatwe i przyjemne. Po każdym wypełnionym zadaniu ukazywana jest ogólna statystyka, w której można się dowiedzieć między innymi o ilości zabitych stworów, czy straconych w walce ludzi. Następnie można zabrać się za dalsze etapy gry, aż do utraty nerwów i wyrzucenia ze strachu monitora przez okno.

Główne menu. Misje.

Po uruchomieniu gry i obejrzeniu czołówki, którą w każdej chwili można wyłączyć klawiszem myszy (informacja dla znerwicowanych) ukazuje się plansza w kształcie kamiennego bloku, na której widnieje trupia czaszka i wypisane obok i pod nią nazwy trzech głównych rodzajów misji:

- *mission training*;
- *space hulk*;
- *deathwing*.

Po kliknięciu na dany napis następuje przejście do dalszych menu, z wyjątkiem opcji ostatniej, która wprowadza od razu w misję, a raczej w następujący po sobie ich ciąg (kampania).

W menu misji treningowych masz do wyboru trzy opcje:

- *start basic tutorial* - prosta misja bez żadnego zagrożenia dla zdrowia;
- *continue basic tutorial* - jak wyżej;
- *advanced tutorial* - 10 etapów o różnym stopniu trudności.

"Space hulk" to także trzy typy gry:

- *space hulk originals* - po wybraniu tej opcji ukazuje 6 map labiryntu odpowiadających sześciu misjom, zarówno dla jednego, jak i dla dwóch składów komandosów;
- *one squad missions* - również do wyboru 6 etapów, z tym że tylko dla jednej grupy wojowników;
- *two squad missions* - cztery misje, w których gracz operuje dwoma drużynami.

Poszczególne etapy dla jednego lub dwóch składów posiadają własne kryptonimy i stawiają przed Tobą różnorodne wymagania. Można tu wyróżnić kilka typów, z którymi gracz ma najczęściej do czynienia:

- *cleanse and burn* - Twoim zadaniem jest spalenie za pomocą miotacza ognia jednego lub kilku pomieszczeń stanowiących strategiczne punkty wrogich sił;
- *recover object* - w tym wypadku musisz odnaleźć w labiryncie jakiś przedmiot i zabrawszy go ze sobą, wrócić do teleportu;
- *fight to death* - tu, jak sama nazwa wskazuje, Twojej drużynie nie pozostaje nic innego, jak walka na śmierć i życie z atakującymi potworami. Zadanie postawione przez sztab dowodzenia dotyczy wyeliminowania określonej liczby stworów lub utrzymania swoich pozycji przez pewien określony czas;

- warunkiem wypełnienia innego typu misji jest dotarcie do wyznaczonego punktu, mijając po drodze wiele punktów oporu wroga.





Gra. Ekran. Sterowanie.

Po wybraniu odpowiedniego etapu i obejrzeniu animacji wydającego rozkazy komandora można zacząć tę upiorną zabawę. Z okrzykiem "ready!" pojawia się podstawowy ekran gry, składający się z kilku mniejszych okien o różnym znaczeniu. Największe (środkowe) i cztery mniejsze na górze ukazują obraz widoczny oczami danego komandosa. Na każdym z tych ekranów zaznaczony jest również numer śmiałka (nie mają nazwisk) oraz oznaczenia typu broni będącej w jego posiadaniu, np. PG SB. Klawiszami F1 - F10 możesz dokonać zamiany wybranego okna (małego na duże). Szósty ekran to widok mapy części obszaru, na którym przebywa dany delikwent. Klikając prawym klawiszem myszy na tę mapę, wchodzisz do specjalnego menu dowodzenia drużyną, które omówimy za chwilę. Na głównym ekranie widoczna jest także "pół-róża wiatrów" służąca do sterowania oraz dwa przyciski - *freeze*, czyli pauza, podczas której można wydawać rozkazy na drugim menu bez obawy o życie komandosów w danej chwili, i wykrzyknik umożliwiający w grze dwoma składami przełączanie między ekranami każdego z nich. Pod ekranami pola widzenia poszczególnych członków drużyny znajduje się sześć pustych pól - pięć z nich wypełnia się wydawanymi rozkazami, szósty służy do noszenia przedmiotów - każdy może mieć tylko jeden przy sobie.

Menu dowodzenia:

Półowę ekranu zajmuje szczegółowa mapa części obszaru, na której znajdują się komandos - część ta zaznaczona jest kwadratem na znajdującej się obok ogólnej mapie labiryntu. Obszar można przesuwać za pomocą klawiszy kursora lub myszką, przemieszczając zaznaczający kwadrat. Obok znajdują się znane już klawisze wykrzyknika i pauzy, zaś powyżej widać trzy ikony rozkazów, małe okienko z numerami członków drużyny i ich broni, a także kilka dodatkowych ikon. Wydawanie rozka-



zów przebiega następująco: najpierw wybierasz danego delikwenta, klikając na jego numer we wspomnianym małym okienku - na ekranie pojawi się obszar, na którym znajduje się on w danej chwili. Aby przesunąć śmiałka na miejsce w jakimś korytarzu należy najechać na to pole i nacisnąć lewy klawisz myszy - pojawia się wtedy strzałki obrazujące drogę, jaką przebędzie komandos, zmierzając do wyznaczonego punktu. Dalsze wskazanie innego obszaru docelowego wytyczy następną drogę - z poprzedniego do następnego punktu. Twoje posunięcia zostaną odnotowane, wypełniając puste kratki ikonami idącego człowieka. Aby Twój komandos oddał pojedynczy strzał, trzeba nacisnąć na ikonę przypominającą mały monitor i na obszarze labiryntu zaznaczyć punkt docelowy poisku. Funkcja ta jednak przydatna jest jedynie w wypadku poruszania się osobnikiem posiadającym miotacz ognia - komandos zaopatrzony w karabin maszynowy strzela automatycznie na widok zbliżającego się stwora. Trzecia ikonka przedstawia drzwi i służy do ich otwierania, ale również i ta opcja nie jest przydatna na polu walki - otwieranie wrot następuje zazwyczaj poprzez strzelanie do nich aż do skutku. Znajdujące się obok dwie jeszcze nie znane ikony służą do następujących rzeczy: rysunek korytarza - pokazanie zasięgu pola widzenia i strzału danego osobnika; korytarz przekreślony - anulowanie ostatnio wydanego rozkazu.

Sterowanie:

Musimy zawieść amatorów joysticka, ponieważ całe sterowanie odbywa się za pomocą myszy - zarówno opisane już wydawanie rozkazów, jak i samodzielne poruszanie się wybranym komandosem. Przemieszczać się można, naciskając wspomnianą różę wiatrów, klikając na ekranie widoku na jego brzegach (gdy pojawią się strzałki kierunków) lub sterując klawiszami kursora (ten ostatni sposób jest najwygodniejszy). W przypadku pojawienia się w polu widze-

nia biegnącego w Twoim kierunku obmierzłego stwora należy najechać na środek ekranu i po pojawieniu się celownika wysłać w stronę bestii serię z karabinu lub płomień z flamera. Tu uwaga! Strzały z karabinu mają nieograniczony zasięg, lecz są mało skuteczne, flamer zaś niszczy wszystko, ale działa na małą odległość (szerza charakterystyka broni w rozdziale BRON).

Broń:

Jak już wspominaliśmy, wybór broni jest raczej skromny. Do każdej misji wyposażenie Twoich komandosów zostaje narzucone z góry, bez Twojej ingerencji, a standardowy ekwipunek oddziału stanowią cztery karabiny maszynowe i jeden miotacz ognia. Grając w misje z menu "space hulk", masz do czynienia jedynie z tymi dwoma rodzajami broni, za to w kilku z dziesięciu misji "advanced tutorial" ujawnia się parę innych jej typów o różnym przeznaczeniu. Podajemy teraz oznaczenia i charakterystyki uzbrojenia, którym posługuje się gracz:



1. SB - popularny karabin maszynowy. Zasięg strzału nieograniczony, magazynek niewyczerpywalny.

2. FL - miotacz ognia. Krótki zasięg, obszar działania ognia 33 kratki. Magazynek: 5 strzałów.

3. PS - miecz energetyczny, doskonały do walki wręcz.

4. AC - ręczne działo. Zasięg nieograniczony, duża siła rażenia. Magazynek: 10 strzałów.

5. PG - rękawica przydatna w bezpośrednich starciach, powala jedynie osłabione osobniki, za jej pomocą podnosisz przedmioty.

6. LC LC - olbrzymie mechaniczne ręce rozrywające wroga na kawałki. Używane tylko przy bezpośrednich starciach.

7. TH SH - komplet, w skład którego wchodzi tarcza oraz młot bojowy.

8. CF - piła łańcuchowa, narzędzie służące do otwierania ciężkich drzwi oraz do walki wręcz.





Każdy komandos posiada na sobie pancerz, jednak chroni on jedynie przed strzałami z karabinu i nie stanowi zabezpieczenia przed ogniem z flamera, a tym bardziej przed "zjedzeniem" delikwenta przez atakującego potwora.

Walka z wrogiem:

Bestie z labiryntów poruszają się bardzo szybko, około dwóch razy szybciej od idącego komandosa, dlatego nie ma innego rodzaju obrony przed nimi jak atak. Stwory różnią się między sobą wytrzymałością na strzały - niekiedy pojedynczy strzał wystarczy do ich unicestwienia, ale czasem nawet długa seria nie jest w stanie zniszczyć wroga. A kiedy już dojdzie do bezpośredniego starcia z jednym z nich, to szanse przeżycia zaatakowanego członka grupy są mniej niż minimalne - jedynie w skrajnych wypadkach rozpaczliwie walczący o życie komandos zdoła pięścią powalić potwora. Obecny są bardzo sprytni. Często czyhają tuż za zakrętem korytarza i gromadzą siły, aby nagle wyskoczyć w kilku, a wtedy jest bardzo ciężko zabić ich wszystkich. Uwaga! Twój karabin może się w pewnym momencie zaciąć i przestać strzelać. Pojawia się wtedy przed Twoim nosem napis "jammed" i dopóki trwa, nie możesz nic zrobić. Dzieje się to wówczas, gdy strzelasz ogniem ciągłym przez dłuższy czas, dlatego do strzałów seriami należy się ograniczać i stosować je tylko w skrajnych wypadkach.

Taktyki walki:

Gra **Space Hulk** należy do trudnych programów, mimo pozorowanej prostoty (łatwej obsługi, małej ilości broni, nieskomplikowanego sensu). Takie planowanie posunięć składu, aby jak najwięcej jego członków zachowało życie, wymaga nie tylko logicznego myślenia i pociągu do gier taktycznych, ale i refleksu, dobrej orientacji i umiejętności podejmowania ryzykownych, ale słusznych decyzji. Z naszych doświadczeń wynika, że początkujący

gracz może mieć nie lada problemy, kiedy wpadnie w panikę po usłyszeniu okrzyku umierającego nagle komandosa, na którego zniemacka wyskoczył potwór. Dlatego podamy kilka rad i spostrzeżeń, które być może pomogą nowicuszom w tej nowej dyscyplinie sportu zwanej walką na śmierć i życie.

1. Członkowie składu nie sterowani bezpośrednio przez Ciebie (znajdujący się na czterech małych ekranikach) po ujrzeniu nacierającego stwora strzelają dość anemicznie, dlatego co silniejszy potworek wychodząc z korytarza nieopodal może sprawić przykrą niespodziankę zjadając ich na śniadanie. Twój wojowniczy są jednak nieocenieni w walce na duże dystanse, strzelając do wroga natychmiast po jego ujrzeniu, co jest niemożliwe gdy sterujesz ręcznie na dużym ekranie - korytarz jest bardzo ciemny i często nie widać jego końca. Preferowane jest więc ustawianie czterech komandosów na końcach długich korytarzy, a piątym własnoręczne podchodzenie do kluczowych, niebezpiecznych miejsc, gdyż możesz szybko zlikwidować wroga strzałem serią, czego pozostali czterej nie stosują.

2. Nie należy nigdy iść na przebój - obcy są bardzo inteligentni i nie znają, co to strach, więc brawura na nic się tu nie zda.

3. Nie należy pozostawiać nie obstawionych przejść, którymi wróg mógłby się przedostać, omijając Twój ogień - jak Cię zajdzie od tyłu, to już nie masz szans - komandos strzela tylko w przód.

4. Preferowane jest częste włączanie pauzy i kontrolowanie mapy obszaru w pobliżu oddziału - a nuż wróg przedarł się przez linię obrony i właśnie zachodzi Cię od tyłu.

5. W przypadku zauważenia czegoś podejrzanego, np. niskiej częstotliwości strzałów któregoś członka drużyny przy jednoczesnym braku charakterystycznego "młasnienia" oznaczającego śmierć napastnika należy

włączyć zatrzymanie ruchów i sprawdzić, kto ma kłopoty lub bezpośrednio w trakcie gry pomóc zagrożonemu komandosowi poprzez przesunięcie celownika z naszego (dużego) ekranu na jego (mniejszy) i własnoręczne strzelanie.

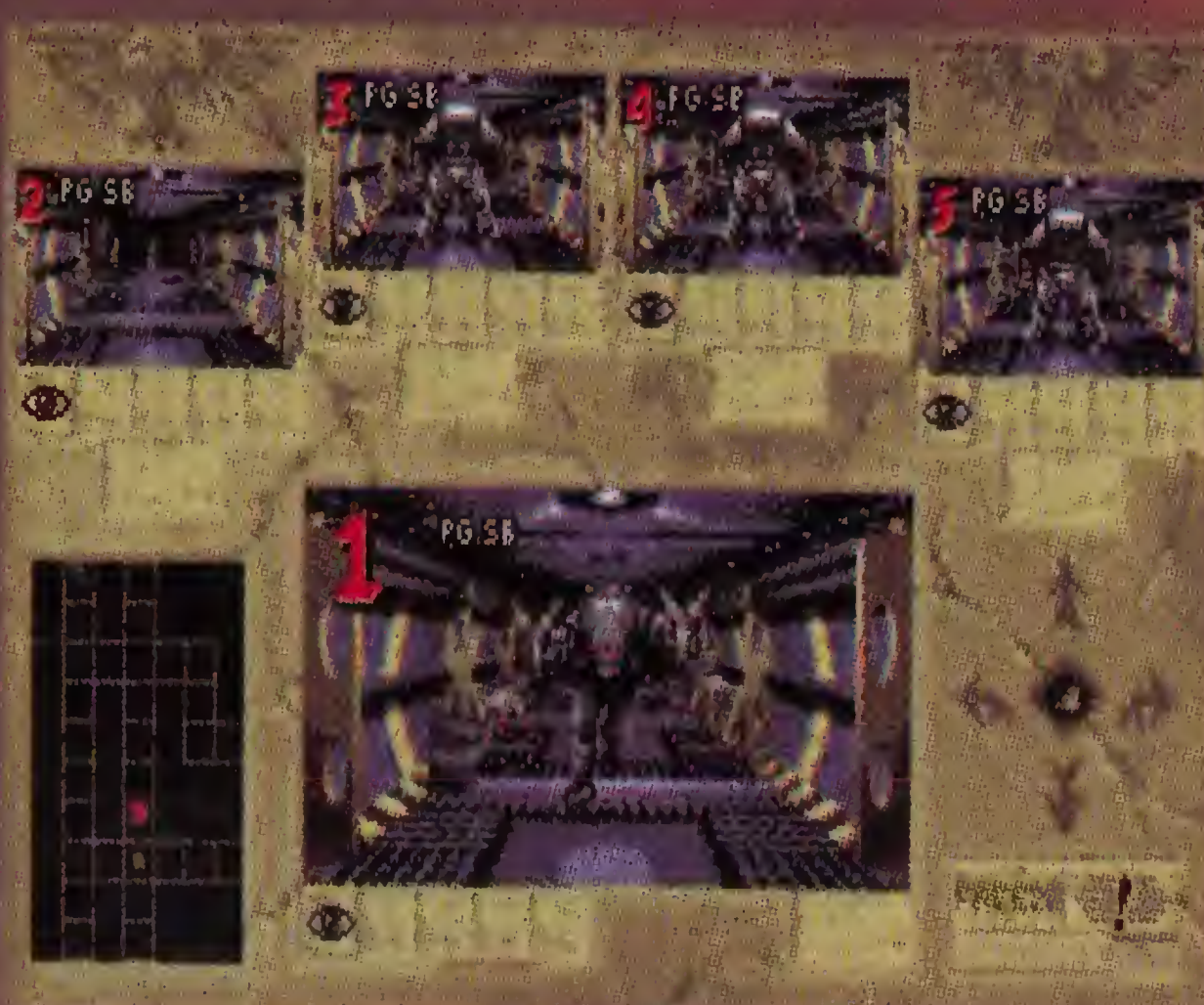
6. Trzeba pozostawić przy życiu jak najwięcej członków składu, ponieważ daje to największe szanse przetrwania - niekiedy śmierć jednego z nich może się stać momentem Twojej przegranej.

7. Ostatnia rada - należy nie mieć litości i zwyciężyć.

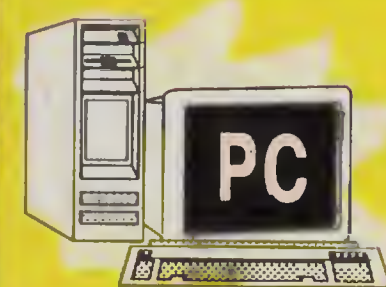
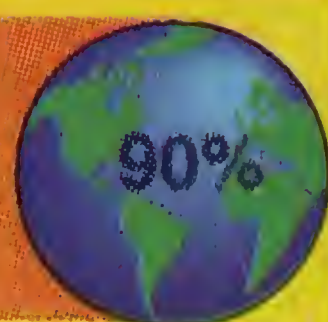
Strona techniczna:

Gra jest zrobiona precyzyjnie, z dobrą grafiką (choć niekiedy w bardzo niskiej rozdzielczości) i wspaniałą oprawą muzyczno-dźwiękową. Korytarze labiryntów mogą się wydawać jednostajne tylko posiadaczom monitorów monochromatycznych - w rzeczywistości są bardzo różnorodne pod względem graficznym. Poruszanie się śmiałków jest płynne z wykorzystaniem animacji przesuwających się ścian korytarza (coś pomiędzy *Wolfenstein 3D* a *Dungeon Master*). Także podziemne stwory mają dopracowany wygląd i animacje ruchów. Śmierć również nie stanowi zagadki - ginący potwór pozornie znika z ekranu, ale podchodząc bliżej można zobaczyć jego zwłoki (niekiedy po dłuższej bitwie można natrafić na całe sterty trupów). Jedynym mankamentem gry może być jej wybitnie "strzelankowy" charakter (choć niektórzy właśnie to lubią), ponieważ brak jest elementu wykorzystywania innych niż broń przedmiotów, a także mała ilość sprzętu strzeleckiego i brak możliwości jego zmiany na inny podczas gry. Trzeba jednak przyznać, że atmosfera napięcia i grozy, jaką tworzy **Space Hulk**, nadaje temu programowi swoisty charakter i czyni go bardzo atrakcyjnym.

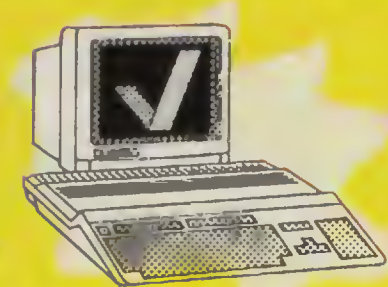
Tomasz Staron
Przemysław Ścierański



STRATEGICZNA



386, VGA
9MB HDD
SoundBlaster



1 MB RAM



PINBALL 2 DREAMS

Producent: 21st Century Entertainment

Chyba każdy miłośnik zręcznościówek i bilardów mechaniczno-elektrycznych grał lub przynajmniej widział komputerową wersję bilarda wydaną przez firmę **21st Century Entertainment** pod bardzo adekwatnym tytułem *Pinball Dreams* - "Pinballowe Sny". Po wielkim sukcesie programu i sprzedaniu ponad pół miliona kopii firma **21st Century Entertainment** wypuściła na rynek kontynuację - *Pinball Dreams 2*, planując sprzedaż około jednego miliona kopii tylko w 1994 roku.

Jak i w pierwszej części, gra zawiera cztery bajecznie kolorowe i dopracowane graficznie plansze.

Safari - przedstawia pełną życia dżunglę.

Neptune - pozwala popływać w morskich głębinach.

Revenge of the Robot Warriors - oddaje klimat literatury science-fiction.

Stall Turn - jest pochwałą "wspaniałych mężczyzn w ich latających maszynach".

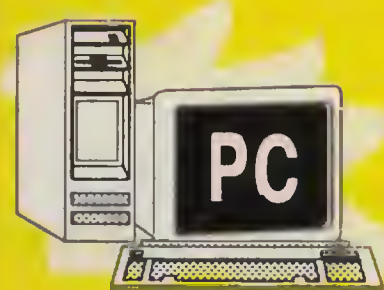
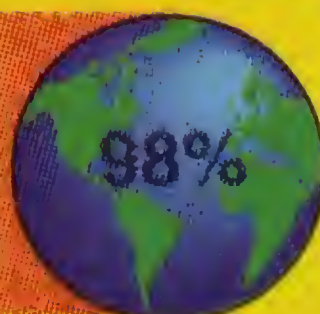
Wszystko to otrzymujesz na PC-cie z kartą VGA w 256 kolorach ze wspaniałym, płynnym scrollowaniem ekranu. Uzupełnieniem oprawy graficznej, a może i jej równorzędny, jest dźwięk. Specjalnie do gry powstały cztery zupełnie nowe utwory muzyczne oraz niesamowite efekty dźwiękowe. Do tego potrzebna jest jednak karta muzyczna, najlepiej Sound Blaster, choć można wybrać również PC-Speakera, ale wówczas należy się liczyć ze zubożeniem ogólnego wrażenia.

Jak twierdzą twórcy gry, *Pinball Dreams 2* ma zapewnić zbyt na wiele lat, a to na Zachodzie (i już nie tylko tam) oznacza po prostu sukces. Sama firma ma zamiar dalej zajmować się wydawaniem gier o podobnym charakterze, pracując cały czas nad udoskonalaniem techniki animacji, scrollingu i grafiki oraz muzyki i efektów dźwiękowych w swoich nowych grach komputerowych.

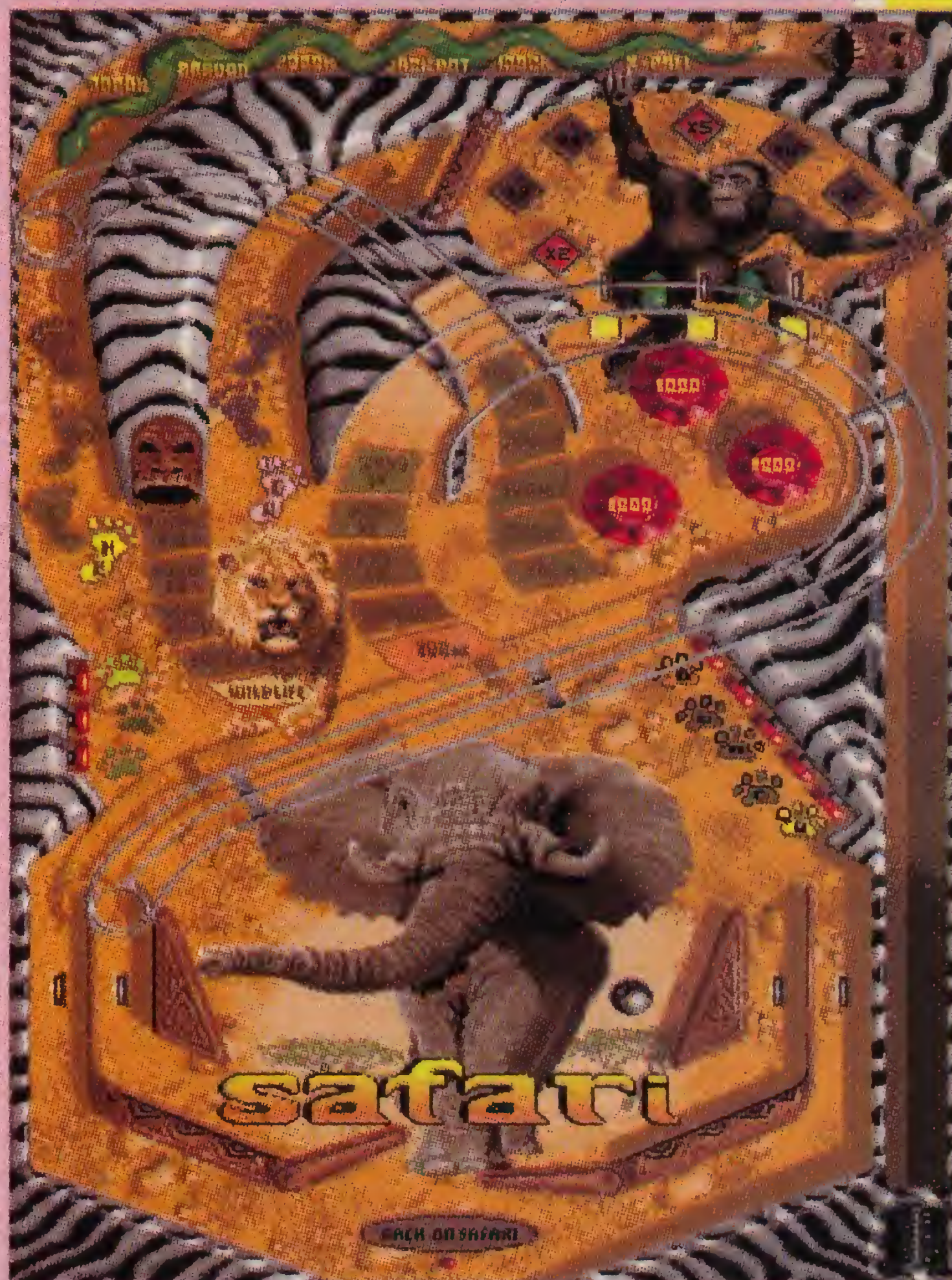
Jak na razie gra ukazała się tylko na PC-ta i według zapowiedzi producenta, niestety, będzie to jedyna dostępna wersja.

Dżabol

ZRĘCZNOŚCIOWA



386DX, VGA
SoundBlaster





Producent: MicroProse

Programy udające obsługę i zachowanie wszelkiego typu maszyn zwane są symulatorami. Dzięki dużemu postępowi w dziedzinie komputerów osobistych każdy z nas w swoim domu może zasiąść za sterami ponaddziesiękowego samolotu, czy bolidu formuły pierwszej. Dziesięcioletnie doświadczenie programistów w tej dziedzinie zaowocowało niezłymi "udawaczami", które dzisiaj gromadzą całą rzeszę wielbicieli. Obecne produkty znacznie odbiegają od tych, którymi zachwycono się przed laty i wszystko wskazuje na to, że będziemy świadkami coraz większego ich postępu. W chwili obecnej istnieje na rynku komputerowym kilka godnych uwagi programów, które na tyle wiernie odwzorowują realia obsługi maszyny i jej otoczenia, że gracz czasami zapomina, że siedzi tylko przed ekranem monitora. Do takich symulatorów niewątpliwie można zaliczyć produkt znanej wszystkim firmy **MicroProse** pt. **Gunship 2000**. Gra w wersji dla komputerów klasy PC pokazała się przed dwoma laty, za to na Amigę stosunkowo niedawno.

Jest to na dzisiaj najbardziej udany "udawacz" dotyczący techniki pilotażu bojowego śmigłowca (a dokładniej śmigłowców), uwzględniający oprócz warunków pogodowych również umiejętność strategicznego planowania. Posiada całkiem przyjemną oprawę graficzną i dźwiękową, a co najważniejsze, nie wymaga pięcioletnich studiów nauki "fruwania", przez co śmiało można go zaliczyć do grupy Symulatorów przez duże S.

Teren, nad którym lataasz, nie jest już płaską równiną, lecz żyjącym wprost krajobrazem. Został wykreowany za pomocą nowego systemu graficznego Tophographical - 3D, który generuje otoczenie z dużą ilością losowo rozmieszczonych depresji i wzniesień w postaci pagórków, kanionów, wydm, pojedynczych szczytów. Do tego dodał budynki, drogi, linie kolejowe, faunę i florę (!) oraz jednostki wroga. Liczba tych ostatnich jest całkiem zadowalająca. Obok tak pospolitych obiektów, jak wyrzutnie rakiet SAM, jest także supernowoczesny, ściśle tajny radziecki śmigłowiec "Hokum". Wszystkie składniki kraj-

obrazu, warunki pogodowe i aktywność wroga wybierane są zawsze w sposób losowy, więc nigdy nie spotkasz się z dwoma identycznymi zadaniami.

Po uruchomieniu programu znajdujesz się w pokoju sztabowym. Tutaj należy zdecydować o charakterze lotu. Do wyboru masz: training, single, flight oraz campaign. Przy czym dwie ostatnie dostępne są po osiągnięciu stopnia porucznika i są to loty grupowe z udziałem aż pięciu maszyn! Z boku na ścianie wisi mapa, na której możesz wybrać teatr działań. Programowo ustawiona jest Zatoka Perska, jednak namawiam do "przeprowadzenia" się nad Europę, która jest o wiele atrakcyjniejsza. Pod mapą stoi "szafka zapomnienia". Jeśli wyznaczone zadanie nie poszło po Twojej myśli, tutaj możesz zniszczyć wszystkie tego dowody i będzie tak, jakby nic się nie stało. W oddali na ścianie wisi tablica najlepszych pilotów. Ale numer. Ktoś przywiesił tam również Twoje dane. Oby koledzy nie zobaczyli tego w takim stanie. Trzeba będzie zdobyć kilka medali. Drzwi z napisem EXIT prowadzą prosto na odprawę.

Aby bliżej zapoznać się z wyznaczonym zadaniem, zajrzyj do ścis-kanych w łapie kilku kartek papieru (**MISSION ORDERS**). Jeśli uznasz, że jest ono ponad Twoje siły, teraz masz ostatnią szansę na zrezygnowanie (**DECLINE MISSION**).

Dowództwo przydziela zawsze dwa cele. Główny (**PRIMARY**) oraz dodatkowy (**SECONDARY**). Oto wszystkie możliwe ich rodzaje:

SEARCH & DESTROY - odszukać i zniszczyć.

PICK UP TROOPS - znaleźć i zabrać do bazy grupę żołnierzy. Należy użyć śmigłowca transportowego.

DROP OFF TROOPS - dostarczyć wojaków. Miejsce zrzutu zaznaczone jest dużym krzyżem.





DROP OFF CARGO - dostarczyć sprzęt.

SEARCH & RESCUE - znaleźć i uratować zaginionego żołnierza.

RECON - dolecieć do wyznaczonego punktu i zorientować się, jaki typ wojska tam stacjonuje.

INTERCEPT ENEMY - przechwycić poruszające się oddziały wroga.

POINT ATTACK - obrócić w pył wyznaczone miejsce.

Jeśli chcesz pomyślnie ukończyć wyznaczone zadanie, najlepiej osobiście wybrać i uzbroić śmigłowca (**OUTFIT SUMMARY**). To co wybiera Ci komputer, nadaje się najczęściej na wiosenną majówkę. Masz do dyspozycji osiem typów maszyn, z których trzy są dostępne po osiągnięciu odpowiedniej rangi. Do tego dwanaście różnego typu rakiet, którymi możesz naszpikować swoje latające cudenka. W wypadku gdy przydzielono Cię do grupy, najlepiej podzielić ją na dwie sekcje. Ciężka (**HEAVY**) to chłopcy od brudnej roboty, ich maszyny (najlepiej trzy razy Apache) powinny być w taki sposób wyposażone, aby wróg na sam ich widok dał nogę. Zadanie sekcji lekkiej (**LIGHT**) polegać będzie na wspieraniu grupy uderzeniowej. Taki podział jest najbardziej wskazany, gdy masz za zadanie przetransportować jakiś ładunek z bądź na teren wroga. Pierwsi powinni oczyścić



teren przelotu dla helikopterów transportowych z sekcji drugiej.

Po dokonaniu tych wszystkich czynności pozostało jedynie określenie stopnia trudności. Mniej doświadczonym pilotom nie radzę wybierać lotu realistycznego przy którym prowadzenie śmigłowca to jeden wielki cyrk. Kilka sekund w powietrzu, po czym spaaadaaamy! Wszystkie pozostałe elementy najlepiej uaktywnić, co zwiększa atrakcyjność zabawy. U góry ekranu znajdują się jeszcze dwa gadgety: udział ko-pilota i umiejętność wroga. Pierwszy zależy tylko od upodobań gracza, ale z drugim radziłbym nie przesadzać. Muszę zaznaczyć, że aby stać się w szybkim tempie cenionym pilotem, należy zrezygnować z wszelkich udogodnień. Po tych wszystkich, troszkę przynudnawych czynnościach, zasiadasz za sterami wybranego wcześniej śmigłowca.

Nieodłącznym przyjacielem każdego pilota jest mapa. Na niej zaznaczone są Twoje cele. Primary (P), secondary (S), baza (B) oraz FARP point (F), w którym możesz uzupełniać zapasy paliwa i amunicji. W niektórych zadaniach nie rozmieszczono tego ostatniego i wtedy jego obowiązki przejmuje baza. Mapa to również źródło informacji na temat topografii terenu. W **Gunshipie 2000** nie obojętne jest to, jak i gdzie się lata. Trasę lotu należy zaplanować w taki sposób, aby skorzystać z naturalnych barier w postaci wzniesień lub wąwozów. Należy wybierać drogę najbezpieczniejszą, a nie - najkrótszą. Wszystkie rakietowe stanowiska wroga wykryte przez radar, są na mapie zaznaczane w postaci jaskrawych punktów. Mały krzyżyk oznacza rozbity jednostkę nieprzyjaciela. Dla orientacji w terenie powinieneś do mapki zaglądać jak najczęściej ponieważ bez jej znajomości jakiegokolwiek postępy w grze nie są możliwe. Jeśli jesteś dowódcą oddziału, tutaj również wydajesz rozkazy do swoich podopiecznych. Możesz określić, gdzie powinni lecieć, jaką prędkość i wysokość utrzymywać, gdzie zrzucić ładunek itp.

Chociaż kokpit każdego ze śmigłowców różni się wyglądem i rozmieszczeniem przyrządów, jest na tyle zrozumiały, że nie widzę potrzeby, aby go omawiać.

Jeśli należysz do grupy osób uważających, że symulacje to dość idiotyczna i za bardzo skomplikowana grupa gier, powinieneś czym prędzej "zasmakować" **Gunshipa 2000**. Jest to pro-

gram nadający się zarówno dla "zawodowych" oblatywaczy, jak i zadowolonych laików. Jednym i drugim życzę tyle startów, co lądowań.

Kilka porad na lepszy początek:

1. Jeśli chcesz oszczędzić sobie twardego lądowania, nie należy szymbować po niebie jak jastrzęb, lecz trzymać się nisko nad ziemią niczym ważka.

2. Często zdarza się, że do jednego z Twoich celów na mapie jest dołączona strzałka. Satelita określił początkowe położenie jednostki i kierunku, w jakim się ona porusza, a zatem po dotarciu na miejsce należy jej szukać kilka kilometrów dalej.

3. Doskonałą bronią śmigłowca jest jego działko z namiarem laserowym. Z odległości 1.5 km potrafi wyeliminować każdego przeciwnika.

4. Aby unieszkodliwić pluton piechoty, należy posłać mu dwa pociski, np. Hellfire, lub kilka serii z działka.

5. Staraj się ukończyć zadanie przed upływem 30 minut programowych, w przeciwnym wypadku nie zdobędziesz dużej ilości punktów.

6. Jeśli masz przekonać się, jaki typ wojska na danym terenie stacjonuje (**RECON**), musisz zabronić używania broni (na mapie), w przeciwnym wypadku komputer zniszczy tę jednostkę, a Ty dostaniesz ochrzta w bazie.

7. Obserwuj komunikaty od poszczególnych maszyn. Jeśli któraś za dużo obrywa, wyślij ją w bezpieczne miejsce.

8. Staraj się zniszczyć jak najwięcej jednostek wroga. Zwiększy to prestiż i Twoje szanse na awans.

I. Rodzaje dostępnych śmigłowców:



AH-64A APACHE - podstawa wyposażenia wojsk lądowych USA. Zwyciężył w konkursie na śmigłowiec szturmowy dla USA. Silnik z osłonami dysz wylotowych, zabezpieczającymi przed wykryciem pocisków kierujących się na źródła podczerwieni. Prędkość maksymalna 309 km/h. Zasięg 611 km.

AH-64C APACHE - zmodyfikowana konstrukcja poprzedniego śmigłowca z mocniejszym silnikiem.



AH-1W SUPER COBRA - jedna z kilkunastu wersji popularnego śmi-



głowca. Powstał o dziesięć lat wcześniej, niż Apache, toteż ustępuje mu pod względem uzbrojenia.



AH-6 DEFENDER - lekki i zwinny śmigłowiec bojowy. Nie można podwiesić mu ciężkich rakiet.



OH-58D KIOWA - lekki śmigłowiec bojowy. Mało przydatny z powodu braku wbudowanego działka.



UH-60K/L BLACKHAWK - śmigłowiec wielozadaniowy. Używany najczęściej do transportu sprzętu i żołnierzy. Prędkość maksymalna ok. 300 km/h. Zasięg 600 km.



AH-66A COMANCHE - jeden z najnowocześniejszych śmigłowców, w którym zastosowano technikę stealth. Dzięki niej jest trudny do wykrycia za pomocą radaru. Do ciekawostek konstrukcyjnych należy jego wysoka aerodynamiczność. Może uzyskać prędkość 500 km/h.

II. Uzbrojenie:



STINGER - pocisk przeciwlotniczy na podczerwień. Zasięg ok. 10 km.



SIDEWINDER - pocisk przeciwlotniczy posiadający obrazowe naprowadzanie podczerwienią, dzięki czemu można dokładnie określić mu cel, ale też można go łatwo "oszukać" różnego rodzaju środkami mylącymi. Trafia w cel nawet z odległości 20 km, jednak przeciętny zasięg działania wynosi 6 km.



SIDEARM - rakietka przeznaczona do niszczenia celów wysyłających fale radiowe. Zasięg 10 - 15 km.



HELLFIRE - bardzo wygodny i pew-

ny pocisk, nadający się najlepiej do niszczenia celów naziemnych o różnym stopniu opancerzenia. Zasięg ponad 10 km. Z odległości ok. 6 km jest niezawodny.

HELLFIRE MWW - ulepszona wersja przeznaczona dla modelu AH-64C.



TOW-2 - pocisk przeciwpancerny krótkiego zasięgu.



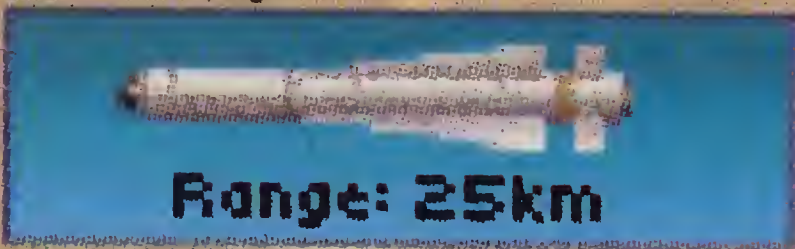
HYDRA 70 M261 - rakietki przeciwpancerne. Ich odpalenie wymaga zatrzymania śmigłowca. Niestety, nie posiadają żadnego systemu nakierowywania. Zasięg 3 km.



HYDRA 70 M255 - jak wyżej, lecz niszczą słabiej opancerzone cele.



HYDRA 70 M261 - nadają się dla nieopancerzonych celów.



MAVERICK - rakietka z optycznym systemem naprowadzania. Niszczy wszelkie cele naziemne. Teoretycznie może być wystrzeliana z odległości nawet 30 km, jednak skutecznym polem rażenia jest obszar 10 km.



PENGUIN - pocisk o bardzo dużej sile rażenia i równie dużym zasięgu (40 km). Używany głównie przeciwko okrętom.



SUU-11B/A POD - 20 milimetrowe działko przeznaczone do niszczenia celów opancerzonych. Jego wadą jest brak systemu namierzania, ze względu na co jest trudne w użyciu. Zasięg 1.5 km.



GPU-2/A POD - karabin maszynowy nadający się do niszczenia celów średnio opancerzonych.

III. Pociski:

Stinger, Sidewinder, Sidearm, Maverick, Penguin nie wymagają po wy-

KLAWISZOLOGIA

I. Widoki:

F1 - kokpit
F2 - baza
F3 - lewo
F4 - prawo
F5 - tył
Shift F5 - poszczególni podopieczni
F6 - taktyczny
F7 - odległy
F8 - cel
F9 - zza lecącej rakiety
Shift F7 - kamera w górę
Alt F7 - kamera w dół
Shift F8 - widok celu głównego (tylko training)
Alt F8 - widok celu drugorzędnego (training)

II. Kontrola lotu:

9 - uruchomienie głównego rotora
+/- - zwiększenie/zmniejszenie ciągu
Shift + - szybkie zwiększenie ciągu
Shift - - szybkie zmniejszenie ciągu
c (v) - ustalenie minimalnego pułapu
0 - zatrzymanie w powietrzu
3 - podwozie (tylko Comanche)
5 - zmiana wyświetlacza MFD z autopilota
F10 - mapa
Spacebar - skala mapy

III. Broń:

1-4 - rodzaje salw pocisków niekierowanych
/ - wypuszczenie flary
m - wypuszczenie "sieczonej"
- IR Jammer (zakłócanie pocisków kier. IR)
n - Radar Jammer (zakłócanie pocisków kierowanych radarem)
Delete - zmiana celu
Spacebar - zmiana broni
Shift Spacebar - pozbycie się broni

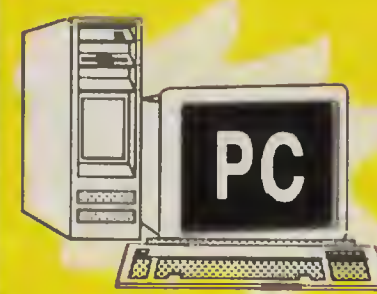
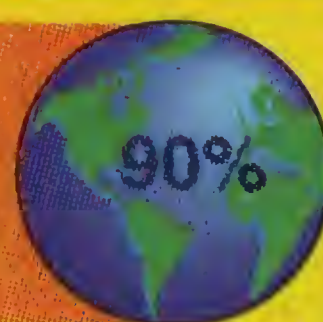
IV. Dodatkowe:

Alt e - zakończenie misji
Alt p - pauza (podczas niej możesz zmienić ilość detali, a jeśli miałeś jakiś obiekt na celu, to pokaże się krótka, ale przydatna informacja)
Shift m - ostatnia otrzymana wiadomość
Alt q - wyjście do Dosu
] - przyspieszenie czasu
[- czas normalny
Return (LMB, Fire) - selector #1
Backspace (RMB) - selector #2

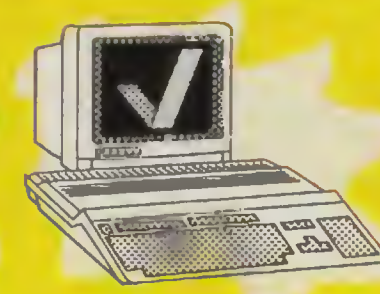
strzeleniu "trzymania" na celowniku. Po prostu - strzelasz i zapominasz. Jeśli wysłałeś inny typ pocisku, podczas jego lotu nie należy zmieniać broni, w przeciwnym wypadku rakietka zgubi cel.

Przemysław Ścierański

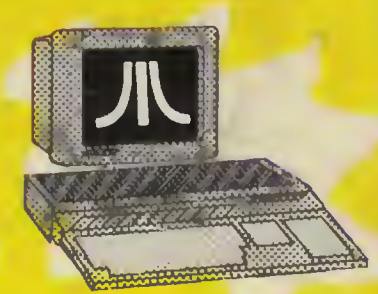
SYMULACJA



386, VGA/EGA



1 MB RAM
też AGA



ST



BRIAN the LION

Producent: Psygnosis

Jak to zwykle bywa, zapowiadano wielki hit. Brian miał dorównać popularnością wielkiemu Sonicowi i Mario (omal w to nie uwierzyłem). Jak jest naprawdę? Zaraz Wam wszystko opowiem.

Główny bohater jest miłym niedźwiadkiem z puchowatym pyszczkiem i dużymi ślepiami. Co na jego tyłku robią plażowe spodenki rodem z Bahama, o to trzeba się zapytać samych twórców gry - firmę Psygnosis. Wyobraźcie sobie: mały "misiek" skacze z platformy na platformę w poszukiwaniu rozrzuconych kamieni. Genialny pomysł! Ale czy ja gdzieś tego wcześniej nie widziałem? Ależ tak. W stu siedemdziesięciu dwóch innych grach! I co w takiej sytuacji mam Wam napisać? Kazali mi zrobić recenzję, więc muszę coś nagryzmolić. Otworzę lepiej jakiś stary numer ŚGK i ściągnę kilka wersetów z innego tekstu. No co? A kto się zorientuje, skoro 90% platformówek niczym szczególnym się nie różni.

Dobra, zacznę przepisywać od tego miejsca: "... składa się z czterdziestu pięciu leveli, w których naszym zadaniem jest odszukanie jak największej liczby niebieskich kamyków. Naszą wędrówkę uprzykrzają różnego rodzaju kreatury, którym wystarczy

że skoczmy na łeb i mamy je w dosłownym tego słowa znaczeniu - z głowy. Nasz bohater zaopatrzony jest również w ostre pazurki, więc jeśli ktoś nie lubi naskakiwać wrogowi na głowę, może w zamian palnąć go łapą, co daje ten sam efekt. Jeśli i ten sposób nie przypadnie nam do gustu, możemy w ostateczności głośno zaryczeć (długie przytrzymanie Fire), co przestraszy śmiertelnie wszystkich małych natrętów. Za wspomniane kamyczki możemy w napotkanym sklepie kupić dodatkową energię (hitpoint), większą szybkość, głośniejszy ryk, życie, a nawet możliwość kontynuacji w razie utraty wszystkich istnień. Na końcu każdego z czterech światów czeka nas tradycyjna potyczka z wielgachnym strażnikiem, który..."

W tym miejscu muszę skończyć przepisywać, bo widzę tu wzmianki o jakiejś mrówce ninja (?) i czymś tam jeszcze. Teraz dla odmiany dodam coś od siebie.

Grałem już w wiele platformówek, ale jak sięgam pamięcią, przypominają mi się tylko te spośród nich, które potrafiły mnie czymś zaskoczyć. Jednoręki bandyta w *Superfrogu*, efektowna animacja *Flashbacka* czy szybki scrolling w Zoolu, to elementy które utkwiły mi na zawsze w pamięci. Brian

takowych nie posiada. Huśtające się platformy, znikające kolce, spadające kamienie, trampoliny - to nie jest to, co tygryski lubią najbardziej.

Mimo wszystko jest kilka rzeczy zasługujących na uwagę. Główny bohater, co się rzadko zdarza, jest stosunkowo dużej wielkości, charakteryzuje się dobrą animacją ruchów i wzbudza sympatię gracza. Mapa w grach platformowych należy raczej do rzadkości. Tutaj występuje tylko po to, aby gracz mógł podziwiać dość efektowną sekwencję jej przedstawiania (z zastosowaniem trybu MODE 7). Nie posiada ona żadnych wartości "orientacyjnych" i nigdy nie wiadomo, ile nam jeszcze pozostało do ukończenia danej krainy.

Najbardziej z całej gry spodobały mi się levele bonusowe, które oczarowują tłem dającym wrażenie trójwymiaru. Są jednak niebywale trudne, więc mało komu uda się ukończyć którykolwiek z nich.

Zaletą programu jest w pewnym stopniu także dźwięk. Każdy kolejny level charakteryzuje się inną melodią, dzięki czemu nasze uszy na pewno nie zwiędną od wysłuchiwanie tych samych tonów.

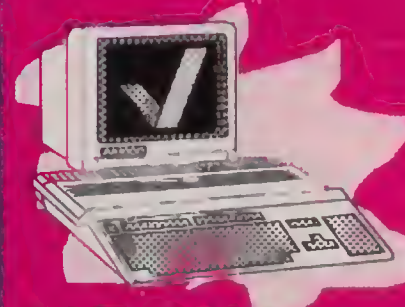
Mimo że *Brian the Lion* to kolejna mutacja *Rainbow Island*, trzeba przyznać, że grywalność jest całkiem niezła, co spowodowało, że gra nie pofrunęła bezpośrednio do mojego kosza na śmieci. W najbliższej przyszłości Psygnosis zamierza wypuścić specjalną wersję dla komputerów z kośćcami AGA, która oprócz poprawionej grafiki tła niczym specjalnym się nie będzie się różnić.

Cóż mogę na koniec powiedzieć? *Brian* to po prostu kolejna platformówka, taka jaką widzieliśmy przed rokiem, wczoraj i chyba długo jeszcze będziemy musieli znosić. I to jest chyba jedyny manakament tej gry.

Przemysław Ścierski



ZRĘCZNOŚCIOWA



1 Mb RAM
16x AGA



Producent: Psygnosis

W ostatnich dniach na rynku gier (zachodnim) pojawił się najnowszy produkt **Psygnosis: Microcosm**. Gra ta przeznaczona jest (na razie...) wyłącznie dla AMIGI CD-32. W przygotowaniu są już wersje na PC-CDROM oraz konsole 16-bitowe.

Posiadany przeze mnie egzemplarz gry został wydany w ramach tzw. "limited edition", co oznacza ograniczoną ilość egzemplarzy. W skład zestawu wchodzi:

- instrukcja (niestety, po niemiecku);
- dysk kompaktowy z grą;
- dysk kompaktowy z muzyką z innych gier **PSYGNOSIS**, tzw. "Psygnosis Sound-track Vol.1" - ok. 40 minut niezłej muzyki!
- koszulka reklamowa z nadrukami **PSYGNOSIS** oraz **MICROCOSM** (nawiasem mówiąc rozmiar został tak dobrany, aby zmieścił się w niej słoń drobnej budowy).

Całość zapakowana została w efektowne pudełko z nadrukami firmowymi oraz zdjęciami z wersji na IBM (!).

Niestety, za to wszystko trzeba zapłacić dosyć wysoką (nawet jak na zachodnie warunki) cenę - ok. 115 DM. Z ogłoszeń reklamowych niemieckich magazynów komputerowych wynika jednak, że cena wersji standardowej wyniesie góra 79 DM. Prawdopodobnie będzie sprzedawana jako jeden dysk z grą i instrukcją (bez dodatkowych bajerów).

Po włożeniu kompaktu wita nas napis **Psygnosis** przekształcający się (morfing) w **Microcosm**.

W tym momencie mamy do wyboru:

1. Wciśnięcie czerwonego klawisza joy-pada, co powoduje uruchomienie intra na centralnie położonym wycinku ekranu z pełną gamą efektów dźwiękowych (rozmowy itp.).

2. Wciśnięcie klawisza zielonego, co uruchomi intro na całym ekranie, ale tylko z podkładem muzycznym (zresztą świetnym, bo trzeba zaznaczyć, że muzykę do tej gry pisał Rick Wakeman znany z grupy YES!).

W tym przypadku widoczne jest nieznaczne rozciągnięcie pixeli obrazu.

Niezależnie jednak od naszego wyboru intro sprawi na nas niesamowite wrażenie.

Akcja rozpoczyna się w systemie planetarnym BATOR na planecie BODOR. Przed naszymi oczami przesuwa się nocna panorama futurystycznego miasta. Ulicą przejeżdża samochód i motocykl, wyżej widać (i słyszać!) metro. Potem przenosimy się na dach budynku CYBERTECH INDUSTRIES. Chodzą tu uzbrojeni strażnicy, poruszają się działa. Duże wrażenie robi kroczący robot obronny. Wszyscy oczekują na przylot helikoptera medycznego eskortowanego przez helikopter milicyjny ("MILITIA"!!!). Kiedy ten ląduje i znika we wnętrzu budynku...

Dalszego ciągu opisywać nie będę. To trzeba po prostu zobaczyć!

Intro sprawia wrażenie filmu, ale przedstawiciele **Psygnosis** oświadczyli, że jedynie ludzie występujący w nim zostali sfilmowani, a następnie zdigitalizowani (notabene, są to graficy komputerowi udający aktorów). Cała reszta jest wygenerowana przy pomocy komputerów! Postacie aktorów są doskonale wkomponowane w obraz komputerowy, a jakość obiektów powoduje wrażenie rzeczywistości.

Po tak wspaniałym wstępie trochę obawiałem się przejść do gry. Wszyscy na pewno pamiętacie niejedną grę, w której oglądaliście super intro, a gra była delikatnie mówiąc cieniutka...

Jednak nie **Microcosm**! Z jednym zastrzeżeniem - jeśli ktoś jest fanem gier przygodowych lub symulatorów, natomiast czuje fizyczny wręcz wstręt do zręcznościówek, spokojnie może zaoszczędzić sporo gotówki i z tej gry zrezygnować. Jest to bowiem strzela-





nina - zresztą nieprzeciętna i można chyba powiedzieć, że jak na razie najlepsza!

Akcja gry toczy się wewnątrz człowieka, a ściślej mówiąc w jego żyłach, kościach, tętnicach, mózgu... Z intra wynika, że człowiekiem tym jest prezes CYBERTECH Ind., któremu konkurencyjna firma AXION wprowadziła do organizmu zminiaturyzowanego CYBORG. My zaś wcielamy się w postać jego przeciwnika, który w celu zniszczenia cyborga zgodził się na miniaturyzację i wstrzyknięcie do organizmu szefa! Oczywiście, mamy do dyspozycji różne rodzaje pojazdów, skafandrów ochronnych, broni, a nawet coś w rodzaju bazy... Nasz przeciwnik również taką bazę posiada i jej zniszczenie jest naszym głównym zadaniem. Niestety, nie ułatwia go nam również sam prezes - jego system immunologiczny traktuje nas na równi z każdym innym obcym ciałem i atakuje ze wszystkich stron.

Gra składa się z pięciu etapów. Już na początku mamy dostęp do czterech pierwszych i możemy zacząć od dowolnego z nich. Do ostatniego etapu możemy przejść dopiero po ukończeniu wszystkich wcześniejszych misji. I tu daje się odczuć mały feler (?) - nie ma możliwości zapisu stanu gry w pamięci podtrzymywanej bateryjnie konsoli...

Gra polega na locie wewnątrz tunelu (np. tętnicy) i strzelaniu do wszystkiego (no, prawie wszystkiego) co się rusza. W niektórych miejscach znajdują się małe, świecące kapsułki w różnych kolorach - są to nasze zapasy, które pozwolą nam odzyskać energię lub osłonę (czyżby szczepionki!?), musimy je tylko podnieść... W każdym etapie posługujemy się innym pojazdem. Jeśli do kolejnego

etapu przejdziemy po uprzednim zakończeniu poprzedniego, to mamy dodatkową lepszą broń.

W trzech pierwszych misjach naszym celem jest dotarcie do strażnika (GUARDIAN) i zniszczenie go. Już sama walka z nim nie jest łatwa. A trzeba jeszcze znaleźć do niego drogę przez system np. krwionośny, będąc pod ciągłym "ostrzałem" systemu obronnego organizmu. Ułatwić to zadanie ma przede wszystkim mapa (niestety, pokazuje tylko miejsca, w których już byliśmy) oraz kilka bomb, które niszczą wszystko co jest na ekranie (oprócz nas!). Amunicja naszych działek praktycznie nigdy się nie kończy, ale same działka jakby się trochę grzały i trzeba czasami dać im odpocząć. Przydają się wtedy dwa rodzaje broni - gdy z jednej strzelasz, druga stygnie (lub się ładuje). Tu uwaga, czwarta misja polega na znalezieniu drogi do bazy AXION i jej zniszczeniu. Niestety, znajduje się ona поблизу serca i w trakcie ostrzału łatwo spowodować uszkodzenie zastawki i tak zwane "zejście" pacjenta, co w tej grze jest równoznaczne z GAME OVER.

Piąta misja, rozgrywająca się w jednej z półkul mózgowych, to finałowa rozgrywka z siłami ciemności (AXION).

Przy produkcji tej gry **Psygnosis** wykorzystał nowy system graficzny określany nazwą "Fractal Engine Technology". Dzięki niej cała grafika w grze wygląda jak wygenerowana programami typu ray-tracing (IMAGE czy REAL 3D). Trochę przypomina grafikę z gry *Stardust*, ale tylko z jej etapów bonusowych (między poziomami), które polegały również na locie w głąb tunelu i niszczenie różnych obiektów.

Po przejściu pewnego odcinka (mo-

że to być cały etap gry lub jego ważny fragment) mamy możliwość obejrzenia krótkich, ale bardzo efektownych animacji.

Dla osób, które posiadają Amigę CD32 podaję opis klawiszy joy-pada wykorzystanych przez **Microcosm**:

LP (lewy przedni) - pokazuje mapę. Uwaga! Przy oglądaniu mapy gra toczy się dalej i można oberwać!

PP (prawy przedni) - zmiana rodzaju broni, jeśli masz drugą.

C (czerwony) - normalnie, fire. Najczęściej używany w sposób ciągły.

Z (zielony) - Bomba.

Ż (żółty) - Uwaga! Działa tylko przy włączonej mapie (**LP+Ż**). Powoduje wybranie nowego miejsca, do którego możemy się teleportować! Na mapie miejsca te zaznaczone są na czerwono. Możemy się do nich przenieść, wciskając na mapie klawisz zielony (**LP+Z**).

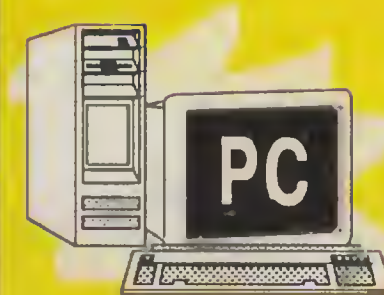
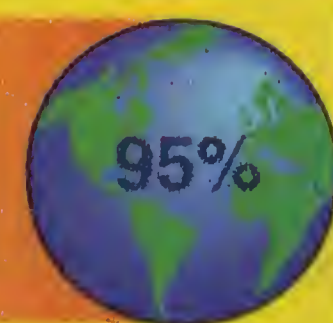
Klawisz kierunkowy, którego zastosowania opisywać nie trzeba.

Powodzenia w grze !!!

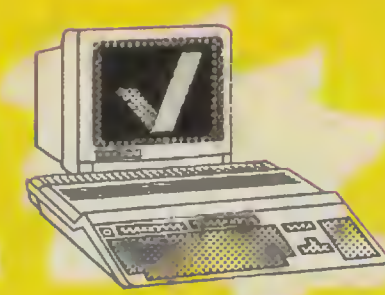
Czupryński Ryszard "FNX"

PS. Na koniec chciałbym podziękować firmie EUREKA z Wrześni, dzięki której miałem możliwość zagrania w MICROCOSM i napisania tej recenzji.

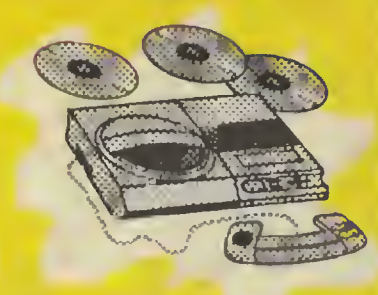
ZRĘCZNOŚCIOWA



CD-ROM



AGA CD



CD 32



Producent: MicroProse

Gra **Task Force 1942** należy do programów symulacyjno-strategicznych. Wyprodukowała ją firma mająca duże osiągnięcia w tej dziedzinie, o czym świadczą jej dotychczasowe przeboje: *Subwar 2050*, *F-15 Strike Eagle*, *Red Storm Rising*, *Silent Service* i wiele innych. Wymieniłem tu przede wszystkim symulacje morskie, ponieważ **TF 1942** do nich także należy. Programiści z **MicroProse** wydają się mieć niezłą smykałkę do manewrów morskich, a zwłaszcza do operacji podwodnych. W firmie ostatnio zauważono, że bitwy morskie rozgrywały się również na powierzchni wód. Tak więc w efekcie otrzymaliśmy program dający możliwość sprawdzenia się w roli oficera Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych.

Założeniem tej gry było między innymi jak najbardziej realne przedstawienie działań na Pacyfiku w czasie II Wojny Światowej. W tym celu skorzystano z fachowej wiedzy - zatrudniony został wiceadmiral w stanie spoczynku, William Mack. Był on ofi-

cerem na jednym z okrętów uczestniczących w kampanii wokół wysp Salomona pomiędzy sierpniem 1942 roku a początkiem roku 1944. Ta właśnie kampania jest przeniesiona do gry **TF 1942**.

Po rozpoczęciu wojny atakiem na hawajską bazę marynarki amerykańskiej w Pearl Harbour (7.XII.1941) Japończycy z łatwością posuwali się na południe, mając za cel podbicie Australii. Podczas gdy Amerykanie otrząsali się z szoku po Pearl Harbour, japońskie desanty stopniowo opanowywały coraz większą liczbę wysp południowego Pacyfiku. Wyspy Salomona (na północny wschód od Australii) stały się wówczas dla Amerykanów miejscem strategicznym. Decyzja admirała Kinga nakazywała odbicie Wysp z rąk wroga i utrzymanie ich za wszelką cenę. Cała kampania zaczęła się 7.VIII.1942. Na największej wyspie archipelagu, Guadalcanal, wylądowała amerykańska piechota morska, zmuszając zaskoczonych Japończyków do wycofania się. W tym też momencie

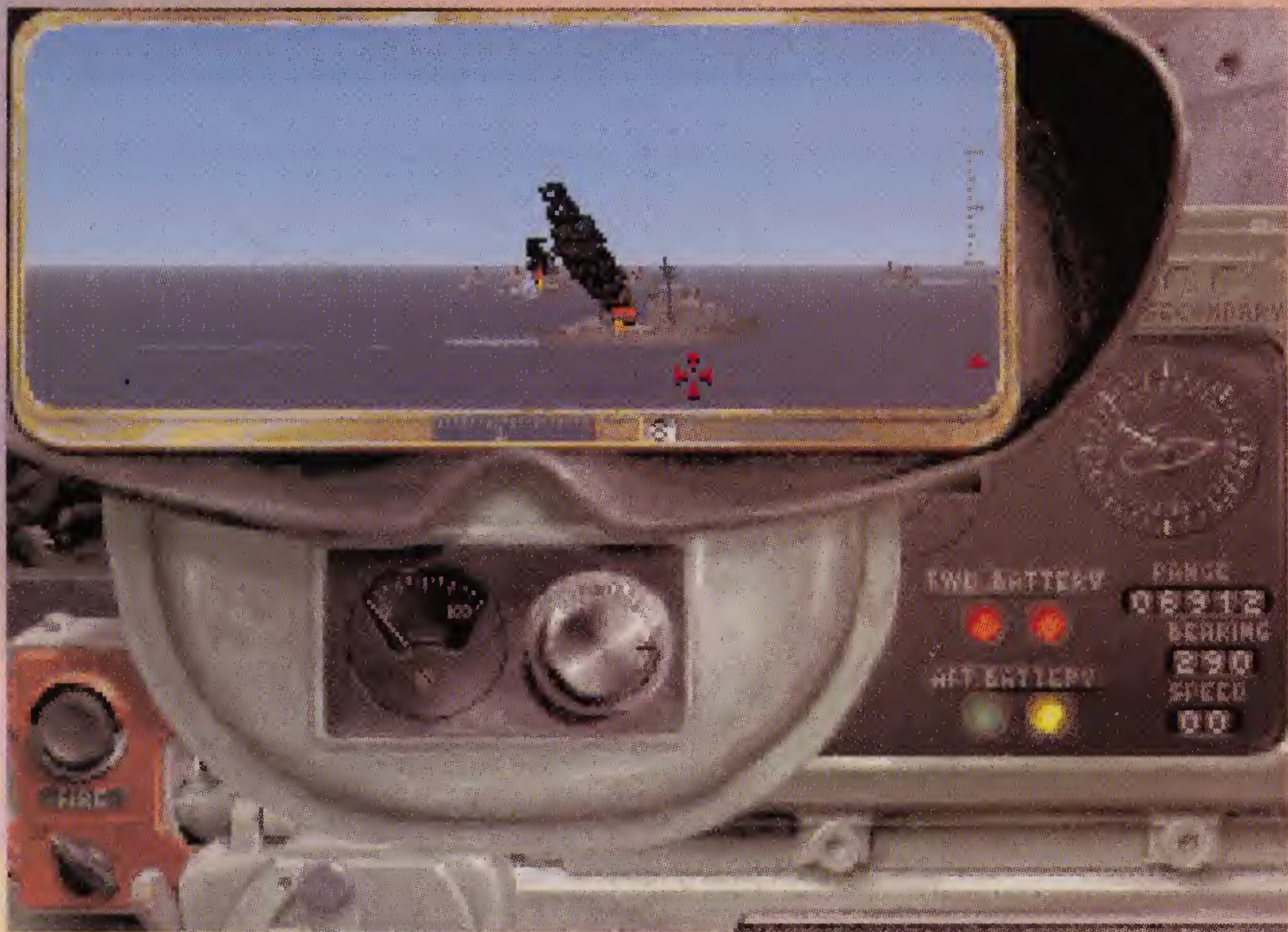
Ty wkraczasz do gry i przejmujesz dowodzenie.

W nastrój gry wprowadza Cię bardzo ładnie i oszczędnie wykonane intro (każda klatka tego mini-filmiku to tylko 40 kB). Następnie wybierasz typ rozgrywki i stronę, po której chcesz walczyć. Początkującym polecam pojedyncze potyczki (*Historical engagement* - te łatwiejsze to *"Tassafaronga"* i *"Cape Esperance"*) lub z "gotowców" (*Resume saved game*) ten zatytułowany *"A Time To Live And Time To Die"*, który jest prosty i pozwala zaznajomić się z podstawowymi zasadami sterowania grą. Można również spróbować przeprowadzić bitwę według własnego pomysłu - masz możliwość wyboru okrętów przydziału ich do grup operacyjnych, wyboru miejsca (lecz tylko w obrębie Wysp Salomona) i czasu akcji.

Podstawowym scenariuszem jest cała kampania o wyspę Guadalcanal (*Guadalcanal Campaign*). Na wyspie znajdują się 3 bazy piechoty i lotnictwa (*Aola*, *Henderson Field* i *Tassafaronga*), które należy przejąć i ochraniać. Japończycy nieustannie szykują wyprawy mające na celu odbicie baz Amerykanom, a gdy im się to uda, wówczas Amerykanie starają się odbić je z powrotem. Cała zabawa polega na tym, żeby nie dopuścić wrogich statków i okrętów w pobliże wyspy, aby nie miały szans na wspieranie i przejęcie baz. Wygrywasz po zajęciu wszystkich 3 baz.

Operacją morską możesz sterować z wielu poziomów. Według własnego upodobania - możesz dowodzić akcjami z poziomu mapy, jeśli jesteś strategiem, przejąć dowództwo nad jedną z grup operacyjnych, wchodząc na okręt flagowy lub też dowodzić osobiście pojedynczym okrętem. Podobnie jest z atakiem torpedowym - z pozio-





mu mapy wydajesz rozkaz grupie operacyjnej (celowanie wykonywane jest wówczas za Ciebie), a z własnego okrętu wykonujesz wszystko własnoręcznie. Z kolei ostrzału artyleryjskiego można dokonać jedynie wchodząc na stanowisko celowania działami konkretnego okrętu. Dodatkową atrakcją jest możliwość przejmowania dowodzenia na każdym ze swoich okrętów. Dowodząc całą grupą operacyjną pamiętaj, że dowódcy poszczególnych okrętów mogą łamać Twoje polecenia (np. gdy ustawisz grupę w szyku schodkowym lewym i każesz im zrobić zwrot w prawo, szyk może się rozzerwać). Uwaga! W czasie walki nie możesz zmienić szyku.

Cała kampania morska jest podporządkowana konieczności utrzymania baz na wyspie. Bazy wymagają opieki i przysyłania im dostaw żywności, amunicji, uzupełniania i powiększania stanu liczebnego piechoty. Będąc już w posiadaniu bazy, nie wolno zapominać o jej ochronie uzyskiwanej przez zapewnianie dostaw. Twoim głównym zadaniem jest formowanie



konwojów z zaopatrzeniem oraz niedopuszczanie transportów przeciwnika do jego bazy. Wprawdzie jest to bitwa morska, ale toczy się ona o utrzymanie baz na Guadalcanal, tak więc miej zawsze na uwadze ich dobro.

Jak już zauważyłeś, występują tu także elementy wojny lądowej, co podnosi stopień trudności gry, ale także i jej stopień atrakcyjności. W części lądowej trzeba kontrolować liczebność wojsk własnych i wroga oraz nie dopuścić do przewagi przeciwnika (wówczas on może odbić Twoje bazy), natomiast dążyć do własnej przewagi. Idealnym rozwiązaniem jest odcięcie dostaw wroga, podczas gdy Ty cały czas dostarczasz zaopatrzenie i nowe oddziały na wyspę. Musisz też wiedzieć, że zapasy w bazach Espiritu Santo i Rabaul są praktycznie nieograniczone. Innymi dostępnymi opcjami są

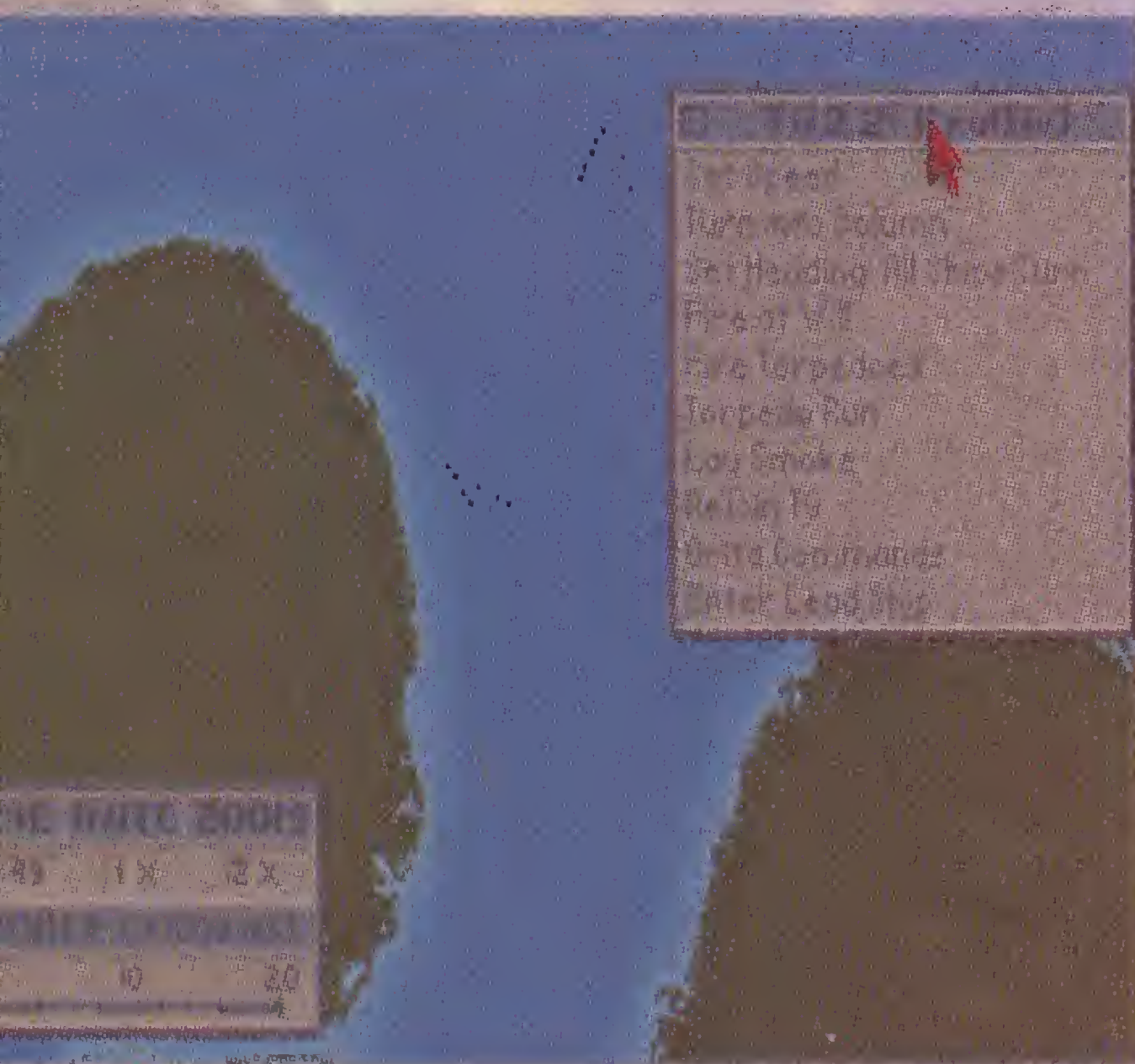
patrol i bombardowanie i mają na celu to, co zawiera się w ich nazwach. Twoja kontrola nad nimi sprowadza się do wydania rozkazu wyruszenia.

Gra **Task Force 1942** jest dostarczana wraz z poważną instrukcją (zawierającą wykład z historii), kopią oryginalnej mapy okolic wyspy Guadalcanal i dwoma publikacjami - dane amerykańskiego wywiadu o okrętach japońskich i japoński odpowiednik tego wydawnictwa. Firma IPS wydała je w nieco niestarannym tłumaczeniu, ale za to poligrafia jest już na odpowiednim poziomie.

Wydaje mi się, że po przestudiowaniu instrukcji, człowiek posiadający nawet niewielką wiedzę na temat morskiego rzemiosła wojennego jest w stanie skończyć tę grę kosztem trochę ponadnormatywnego wysiłku umysłowego. **TF 1942** nie należy do gier

łatwych, lecz został tak stworzony, żeby ludzie nie rezygnowali z niego od razu po ujrzeniu ilości komend. A już miłośnicy wojny na morzu z pewnością spędzą przed ekranem wiele dni z wypiekami na twarzy.

Bartosz "Bilbo" Urbański



SYMULACJA

90%

PC

386, VGA
2 MB RAM
11 MB HDD



IMPERIUM GALACTICA

Producent: Mirage Software 94

Rynek polskich gier na IBM PC jest ciągle bardzo skromny. W większości są to gry zręcznościowe, m.in. *Electro Body* i *Heartlight*. Ale zdarzają się także ambitniejsze próby polskich programistów. Warszawska firma **Mirage** stworzyła na przykład program strategiczny pt. **Imperium Galactica**, który moim zdaniem może konkurować z większością gier zachodnich.

Oryginał gra zawiera dyskietkę instalacyjną (jedną!) oraz instrukcję z dokładnym opisem gry.

Przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki radzę dokładnie przestudiować instrukcję. Po zainstalowaniu gry na twardym dysku należy wejść w plik *Imperium-bat*. Introdukcja wprowadzająca do gry nie zawiera animacji, ale jest ładna. W menu głównym tradycyjnie już spotykasz takie komendy, jak "rozpoczęcie gry od nowa", "załadowanie wcześniej zapisanej rozgrywki", "wyjście z programu" oraz "możliwość generowania mapy galaktyki".

Po wybraniu przynależności do danej rasy i wpisaniu imienia przechodzisz do rozgrywki. Po skończeniu I etapu (roku) następuje kontrola antypiracka polegająca na wpisaniu odpowiedniego wyrazu z oryginalnej instrukcji. Grę nie zaczynasz od zera, gdyż na początku posiadasz jeden układ słoneczny, pewną liczbę armii oraz populacji (kolonistów) i systemy obronne.

Swoje imperium powinieneś tworzyć od podstaw, czyli najpierw skolonizować możliwie największą liczbę planet (bez walki), później inwestować w wynalazki, a na końcu, gdy już jesteś dostatecznie silny, podbić resztę planet. Aby skolonizować system sło-

neczny, powinieneś zbudować dostateczną ilość frachtowców (do przewozu nadwyżek żywności dla skolonizowanej planety), transportowców (aby przewozić kolonistów i armie do układu słonecznego) oraz okrętów eskorty (do odparcia ewentualnego ataku nieprzyjaciela). Jednak sama kolonizacja i prowadzenie ciągłych wojen nie prowadzi do zwycięstwa. Gracz powinien równie dobrze dowodzić w wymiarze ekonomicznym. Podczas negocjacji możesz przekazać część pieniędzy wrogom i zmienić ich nastawienie do siebie. Podczas fazy wynalazków warto inwestować w kadłuby i napędy, natomiast broń i wynalazki socjalne powinny być drugorzędne. Aby wynaleźć lepsze urządzenia, należy dysponować niezłą sumką, którą będziesz wydawać przez jakiś czas aż do wynalezienia np. lepszej klasy statków.

Jeśli dojdzie do bitwy, trzeba wydać rozkazy określające, do jakich okrętów wroga będą strzelać Towoje jednostki i poczekać na wynik. W przypadku ataku na planetę sprawa się komplikuje, gdyż do obrońcy należy decyzja, czy będzie walczył ze wsparciem z planety czy nie (obie formy obrony mają swoje wady i zalety). Po wyeliminowaniu floty można zaatakować planetę przy pomocy armii (jeśli ją posiadasz na transportowcach) lub bombardowań planetarnych (trzeba posiadać statki odpowiedniej klasy). Po zdobyciu wrogiej planety ludność, która przetrwała, przystępuje do partyzantki i przy odrobinie szczęścia może odzyskać kontrolę nad układem.

Różnorodność oferowanych scenariuszy jest ogromna. Możesz zająć się samotnym podbojem galaktyki,

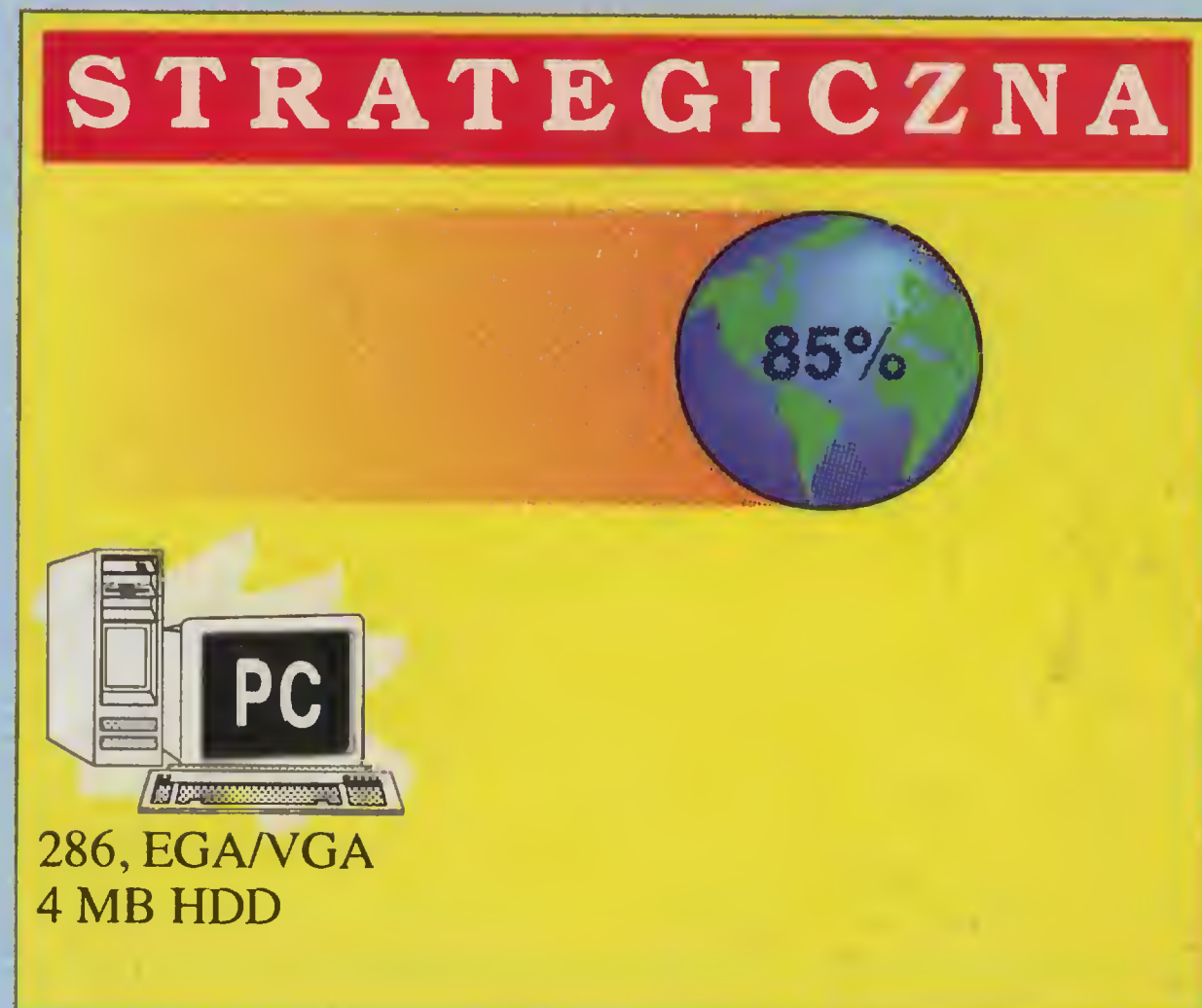
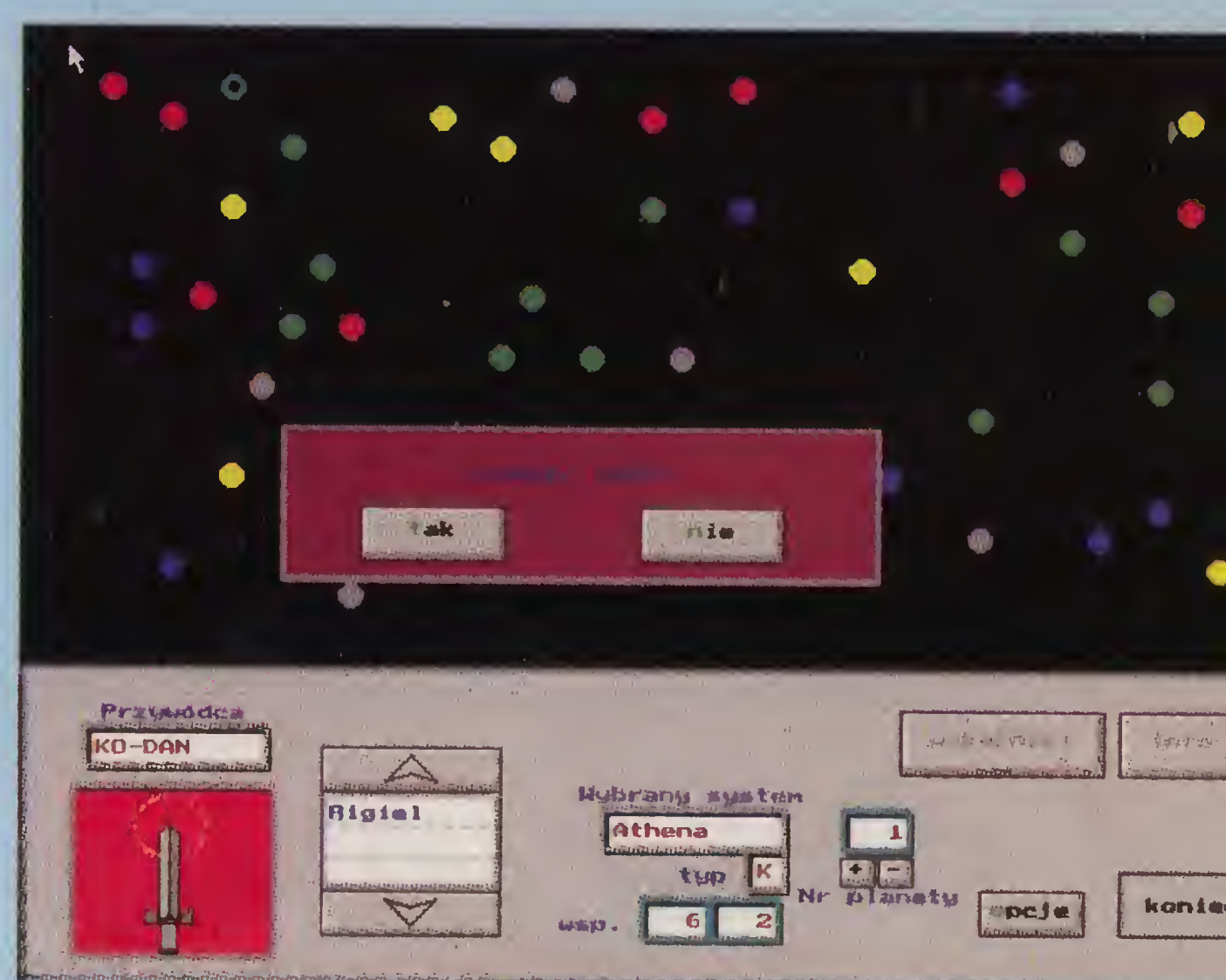
jak również współdziałając z kolegą, pognać graczy sterowanych przez komputer.

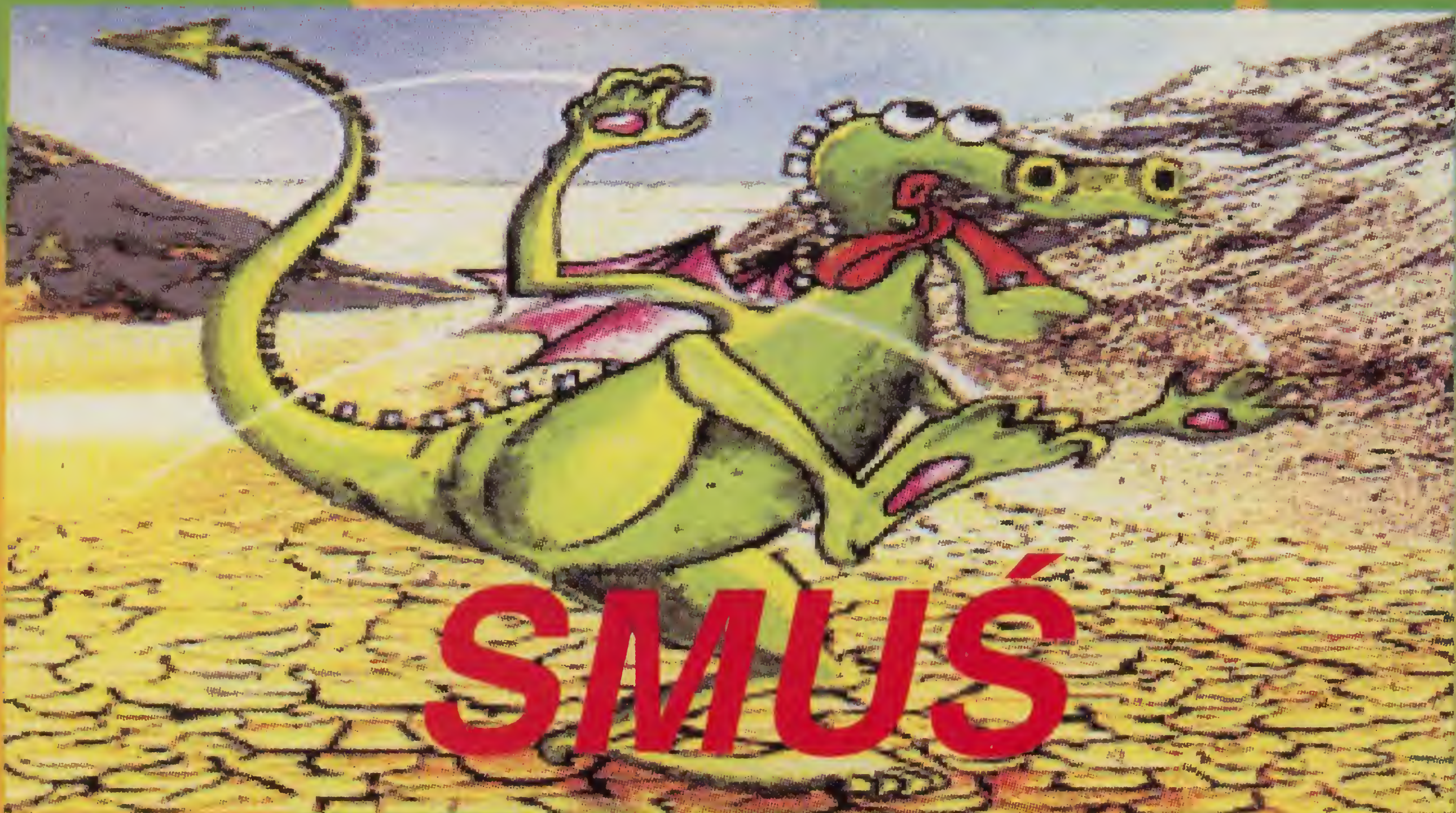
Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona wykonana starannie, choć jak na możliwości PC-eta - dość uboga (niestety, trzeba stwierdzić, że obrazki statków są ściągane z "Gwiezdnych wojen"). Jej średni poziom jest natomiast rekompensowany świetnymi efektami dźwiękowymi oraz grywalnością gierki. Zresztą efekty dźwiękowe to jedna z głównych zalet programu. Dysponując bieżącym (fachowo: PC Speaker), usłyszysz jedynie krótkie piski towarzyszące naciskaniu "guzików"! Jeśli masz Covoxa albo Sound Blastera, usłyszysz syntezę mowy (naturalnie polskiej!) lub muzykę (tylko w przypadku SB).

Imperium Galactica w sumie jest dobrym programem strategicznym i zasługuje na uwagę. Zwłaszcza jeśli się weźmie pod uwagę fakt, że jest to polski produkt. Cieszy, że coraz więcej tej klasy programów powstaje w naszych rodzimych firmach. Zaś o samym **Mirage** można po tej grze powiedzieć jedno - firma niewątpliwie szybko się rozwija, a to przecież oznacza wiele wspaniałych gier w przyszłości, czyli mnóstwo radochy dla nas, graczy. Oby tak było.

Na koniec jeszcze jedna uwaga - zastanawia angielski tytuł gry. Czyżby autorzy zapomnieli, że Polacy nie gęsi...

Tomasz Dominiak





Producent: LK Avalon

Rzeszowska firma **LK Avalon** jest już znana na polskim rynku software'owym. Jej działalność datuje się od 1985 roku, ale teraz mamy chyba do czynienia z jej ekspansją. W marcowym numerze "ŚGK" zamieściliśmy wywiad ze współwłaścicielem **Avalonu**, Mirosławem Liminowiczem, który zapowiadał wprowadzenie do sprzedaży trzech nowych produktów. Jednym z nich jest platformowa gra **Smuś**, o następnych będziemy Was informować.

Rzecz dzieje się w Bajlandii, w smoczniej rodzinie. Pocięgą rodziców jest młodziutki smoczek - taki, który dopiero rozpoczął naukę latania. Maluchowi jeszcze nie bardzo to wychodzi (oj, niełatwa to sprawa, czasem się spada), jednak z pomocą Taty Smoka robi postępy. Również w nauce mówienia mały smoczek musi dużo pracować. Bardzo chciał nauczyć się wymawiać swoje imię, gdyż podobało mu się, gdy rodzice mówili na niego Smoczus. I w tej dziedzinie jednak niełatwe są początki, więc nasz bohater mówił o sobie: **Smuś**. I tak to już zostało.

Ostatnio rodzina przenosi się do nowej jaskini w okolicach nawiedzanych przez Lodowego Barona. Czarny to charakter i bardzo nie lubiany przez wszystkich. Niesforny Smuś, z powodu swojej wrodzonej ciekawości, chciał zobaczyć obóz Barona. Zakradł się tak cichutko, jak tylko mógł, ale widać nie tak cicho, gdyż został odkryty i wtrącono go do lochów w Starych Ruinach. Mały Smuś jest jednak dzielny smokiem i postanowił wydostać się z pułapki.

Tak oto autorzy wprowadzają nas w historię gry. Zadaniem grającego jest wyprowadzić smoczka na wolność przez płataninę komnat, w których czają na niego złowrogo nastawieni rycerze i Indianie. Także zetknięcie z ptakami Złośliwcami jest bardzo



niemiłe dla Smusia (i dla gracza również). Należy też unikać zatrutej wody płynącej w podziemiach, gdyż jej właściwości są zabójcze, a łuski smoka niestety nie chronią go wystarczająco. Miażdzącą bronią Smusia jest ogień dobywający się z jego paszczy, zwłaszcza dla rycerzy i Indian. Dodatkową przewagą jest umiejętność latania. Niepełna jeszcze, gdyż odległości osiąmane przez smoczka można porównać do skoku o tyczce, najważniejsze jednak, że mały zdążył już nauczyć się kierować swoim lotem.

Należy powiedzieć, że latanie i bieganie po blisko 250 komnatach jest trochę nużące, gdyż oprócz tego w grze niewiele się dzieje. Najbardziej liczą się zdolności manualne (kierowanie

lotem). Na mój gust, wprowadzenie większej ilości różnorodnych postaci wpłynęłoby korzystnie na atrakcyjność gry, zwłaszcza na jej dynamikę. Poza tym lepsza animacja bohatera w czasie jego wędrówek dodałaby programowi walorów i zwolenników. Stara jak na dzisiejsze czasy gra *Prince of Persia* zdobyła sobie popularność i uznanie właśnie dzięki dopracowanej animacji. Natomiast jeśli chodzi o muzykę, to nie można mieć zastrzeżeń - dźwiękowiec firmy **Avalon** jest fachowcem. Muzyka leci przez cały czas gry, a jej jakość stoi na wysokim poziomie.

Kończąc muszę zaznaczyć, że w zamysśle twórców **Smuś** został przeznaczony raczej dla młodszego rodzeństwa starych, doświadczonych graczy. W końcu narybek też musi mieć swoje gry - dla nich ocena wynosi 100%!

Wiadomo, że polskie firmy zatrudniają wielu zdolnych ludzi, choć na razie trudno im będzie się przebić

do światowej czołówki (do tego potrzeba dużych pieniędzy). Wierzę jednak, że nasze rodzime produkcje będą coraz lepsze i dobijają kiedyś do światowego poziomu, czego wszystkim życzę.

Bartosz "Bilbo" Urbański

ZRĘCZNOŚCIOWA

65%

PC

AT, VGA
1 MB RAM

1 Mb RAM



Producent: ID Software

Jest rok 2032. Agent Brytyjskich Służb Specjalnych, Blake Stone, wraca na teren instytutu doktora Pyrrusa W. Goldfirea. Ów doktor jest osobą nie zrównoważoną psychicznie i za pomocą swoich obrzydliwych mutantów próbuje opanować przestworza kosmosu. Musisz stanąć mu na drodze i nie dopuścić, aby jego heretyckie pomysły weszły w życie.

Gra przypomina znanego wszystkim *Wolfenstein*. Składa się z sześciu misji (3 naziemne, 3 powietrzne). Akcja rozgrywa się na różnorodnych platformach, z których każda posiada dziesięć poziomów. Do poruszania się między tymi ostatnimi służy winda, lecz aby ją uruchomić należy znaleźć kartę (*Access Key*). Może to być trudne bez orientacji w terenie, toteż jeżeli chciałbyś ukończyć misję wcześniej, wciśnij TAB, a momentalnie dowiesz się, które komnaty już przeszukałeś, a które są jeszcze przed Tobą. Im bliżej wyjścia, tym więcej wszelkich przeszkód - wiszących na suficie automatycznych działek, strażników, troli i mutantów. Jedynym sposobem na pozbycie się ich jest strzelanie dopóty, dopóki ich cielska nie zwałą się na ziemię.

Na samym początku możesz korzystać jedynie z lasera (nie rzucaj się na większych od siebie), następnie należy znaleźć pistolet, karabin maszynowy i flintę na niedźwiedzie, która rozniesie wszystko w mig (zastosuj ją na olbrzymich jajach gadów, a unikniesz przykrych niespodzianek). Jeżeli zabraknie Ci amunicji,

przeszukaj najbliższą komnatę, znajdziesz ją tam na pewno. Zawsze też możesz zabrać kilka magazynków zabitemu wcześniej strażnikowi. Nawet jeżeli będziesz zachowywał maksymalną ostrożność to i tak nie jesteś w stanie uniknąć kul patrolu lub uderzeń mutantów. Natychmiast po takim spotkaniu zbieraj talony (kółka) na jedzenie oraz apteczki i mięso. Talony możesz wykorzystać w ustawionych na korytarzach maszynach. Pomoże Ci to wyleczyć się z dolegliwości i strachu przed zbliżającą się śmiercią.

W trakcie gry ekran podzielony jest na dwie części. Górna część przedstawia wszystko to, co się dzieje przed Tobą, zaś dolna ukazuje kilka bardzo prostych do zrozumienia informacji, które są bardzo istotne dla przeżycia spotkania z miną, wykres EKG pokazujący poziom Twojego uszczerbku na zdrowiu, niesioną broń, ilość amunicji, liczbę punktów (przy odpowiedniej ilości możesz zdobyć życie) oraz ikonę przedstawiającą zbliżające się niebezpieczeństwo lub też sprzymierzeńca.

Tymi ostatnimi są głównie pracownicy doktora Pyrrusa W. Goldfirea. Ubrani są w białe fartuchy i poruszają się dość flegmatycznie. Przy każdym spotkaniu z nimi wciśnij SPACE, z pewnością zechcą z tobą rozmawiać. Należy z nimi przeprowadzić dialog, gdyż czasami podają informacje niezbędne do ukończenia misji. Uważaj na fałszywych informatorów, którzy wyglądają jak pracownicy insty-

tutu. Rozpoznasz ich po sposobie ich poruszania się - jeśli biegają, są "przebierańcami" i należy im wpakować kulę w łeb. Poza tym, jeżeli lubisz krew, zawsze możesz zabić także tych prawdziwych.

Kolejną niespodzianką są skrzynki, które można pozostawić w spokoju, ale dla uatrakcyjnienia gry lepiej je otworzyć (strzał z pistoletu). Musisz wykazać się refleksem, gdyż ze skrzynek wyskakiwać będą mutanty. Są to potężne, zielone, obrzydliwe stwory, które przez uderzenie ręką z bliskiej odległości mogą nawet zabić.

Idąc korytarzem, zauważysz również latające kule. W każdej chwili może pojawić się przed Tobą stwór Plazma. Jest niezniszczalny nawet z flinty na niedźwiedzie, toteż jeżeli nie masz w tym miejscu żadnego interesu, bierz nogi za pas.

Dalej możesz spotkać trolla. Jest to stwór wyglądający jak dziesięciu Schwarzeneggerów. Należy nawalać w niego, czym się da, ponieważ jego cios jest zabójczy.

Następnym niebezpieczeństwem jest strzelec w czerwonym kombinezonie. Jest niebezpieczny głównie dlatego, iż nie czeka na Ciebie jak inni w danym miejscu, tylko chodzi za Tobą. Nie zdziw się, gdy nagle zaskoczy Cię strzał w plecy - będzie to właśnie on.

Równie niebezpieczny jak strzelec jest zielony komandos, który po trafieniu pada, symulując śmierć. Gdy się odwrócisz, wstaje i bez trudu może sobie postrzelać w Twój korpus. Oddalając się od niego, miej go na oku.

Głównym bohaterem jest jednak dr Pyrrus W. Goldfirea. Może zaskoczyć Cię w każdej chwili, gdyż lubi wychodzić z portretów wiszących na ścianach. Ale nie martw się, ponieważ często nie ma przygotowanego do strzału pistoletu. Na ostatnim poziomie należy w niego strzelać, dopóki nie upuści karty do uruchomienia windy. Wtedy możesz ze spokojem skończyć grę.

Dla uatrakcyjnienia gry autorzy programu wprowadzili ukryte komnaty. Można je znaleźć dzięki popychaniu ścian. Są w nich ukryte różnego rodzaju cenne przedmioty, broń (po znalezieniu całego arsenału broń znajduje się pod klawiszami od 1-4) amunicja, apteczki i jedzenie. Wciśnięcie TAB, ukaże się mapa. Ukryte komnaty zaznaczone są na ciemnozielonym kolorze.

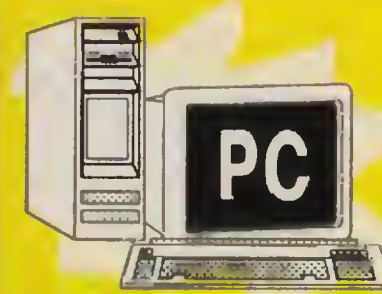
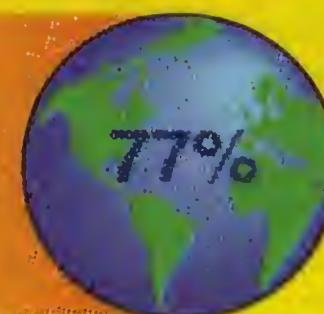
Przed rozpoczęciem gry pomyślano również o zaawansowaniu gracza. Możesz ustawić różne poziomy trudności. Im wyższy, tym więcej mutantów do zabijania. Proponuję Ci ostatni, gdzie czeka Cię największa zadyma.

To tyle. Jeśli tylko odpowiada Ci brutalność Blake'a, usiądź przed komputerem i spróbuj swoich sił. Świetna grafika i dźwięk uzupełnią czekającą Cię rozgrywkę.

Marcin Bucholc



ZRĘCZNOŚCIOWA



286, VGA



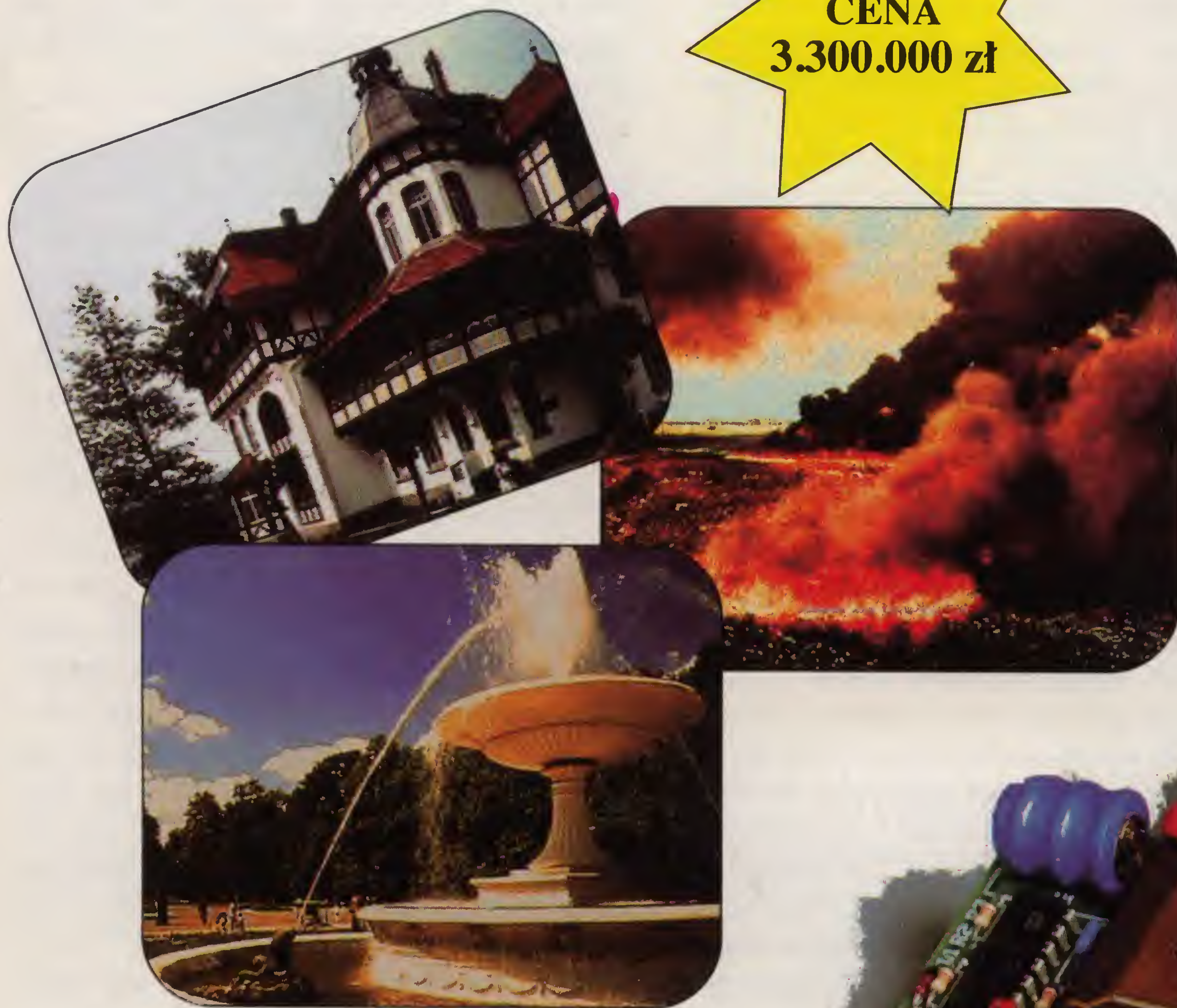
FG24

Nowość !!!

FG 24 - umożliwia wczytywanie w czasie rzeczywistym kolorowego obrazu telewizyjnego (system PAL) z magnetowidu, kamery lub tunera TV-SAT w trybie 24 bitowym

FG 24 - współpracuje poprzez złącze CENTRONICS z każdym typem AMIGI (KICKSTART 2.0 lub nowszy, 1,5 MB pamięci - wkrótce wersja dla systemu 1,3)

CENA
3.300.000 zł



Zdjęcia wczytane przy pomocy FG 24

Akcesoria do komputerów AMIGA

Amiga 500/500+

Mega RAM 2 MB pamięci	4 180 000.-
Mega RAM 0 MB pamięci	1.690.000.-
Mega RAM HD 2 MB pamięci	5.280.000.-
Mega RAM HD 0 MB pamięci	2.790.000.-
AT-BUS HD - kontroler dysku twardego	1.690.000.-

Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000

Sampler Mono (40 kHz)	350.000.-
Sampler Stereo (30 kHz)	475.000.-
Midi interface (1 IN, 1 OUT, 1 THRU)	350.000.-

Amiga CDTV

Interface do dwóch zwykłych joysticków i myszki	350.000.-
---	-----------

Amiga 1200

2,5" lub 3,5" Hard Disk Kit - twardy dysk w środku komputera za niższą cenę (kable łączące, instrukcja i oprogramowanie w języku polskim)	390.000.-
E1204 0 MB RAM, bez koprocatora	2.990.000.-

podane ceny zawierają 22% VAT

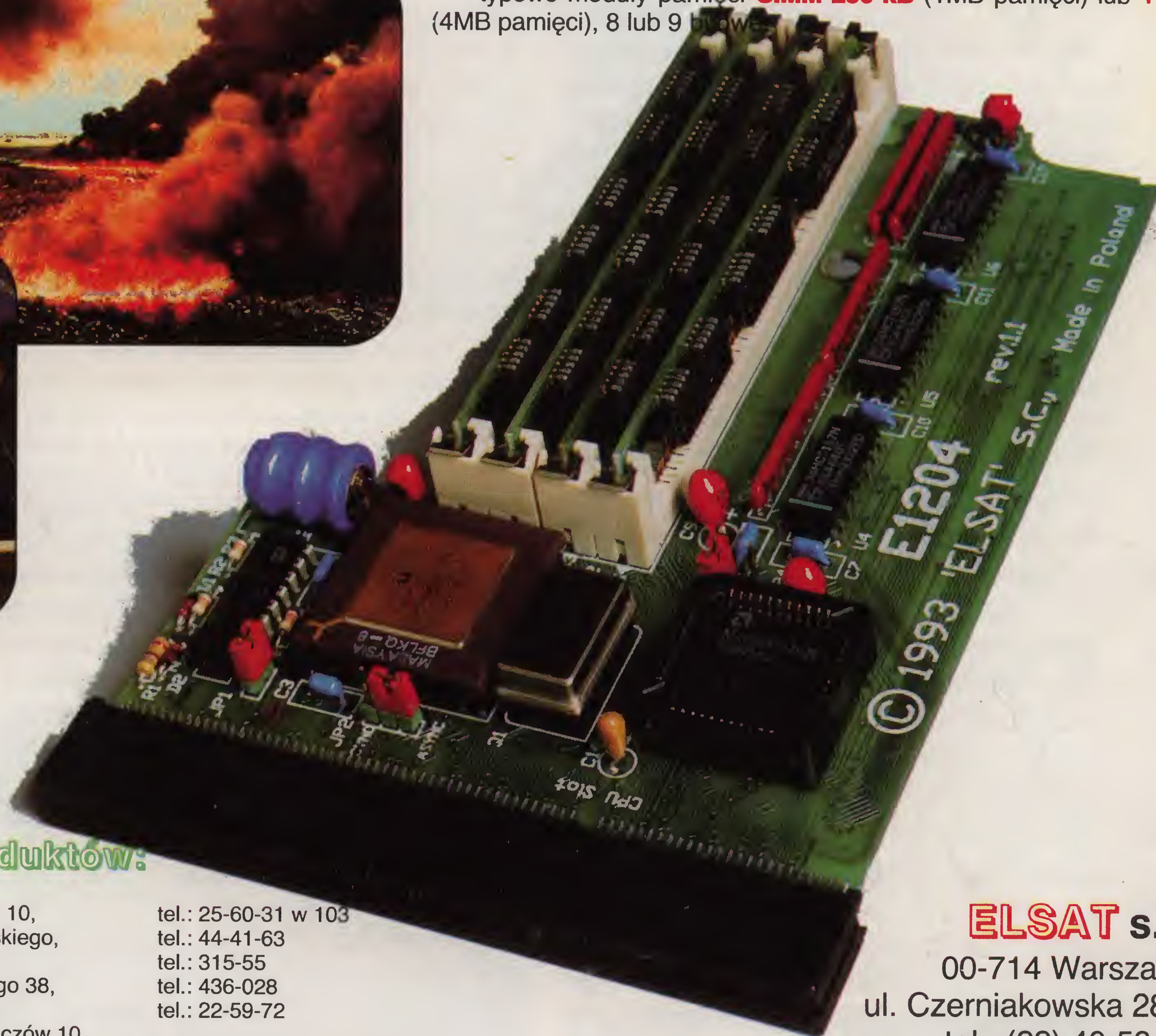
Sprzedaż za zaliczeniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki.
Dla odbiorców hurtowych rabat do 40%.

Możliwość zakupu na raty!

E1204

Rozszerzenie to przeznaczone jest dla komputera **AMIGA 1200**. Powiększa pamięć komputera o **4MB** prawdziwego 32 bitowego **FAST RAM - u**.

- * szybkość działania komputera **2.19** raza większa
- * zegar czasu rzeczywistego pozwala na oznaczanie zbiorów właściwą datą i czasem.
- * nie blokuje współpracy z kartami **PCMCIA**.
- * typowe moduły pamięci **SIMM 256 kB** (1MB pamięci) lub **1 MB** (4MB pamięci), 8 lub 9 pinów



Dystrybutorzy naszych produktów:

AMIGA s.c.
AMIGO
AMI-GO!
AMIKOM
bajPCtek

ALL IN ONE
CONTRA D.H. BIM
IMEX
INFO
JTT Computer BH
MICROMAN s.c.

PROABIT
VADIM
XYZ - Mikrokomputery s.c.

Warszawa ul. Batorego 10,
Wrocław ul. Leszczyńskiego,
Opole ul. Kośnego 43,
Białystok ul. Piłsudskiego 38,
Kraków ul. Wiślna 8,
Nowy Sącz ul. Wąsowiczów 10,
Tarnów ul. Wałowa 2,
Łódź ul. Piotrkowska 111,
Olsztyn, ul. Piłsudskiego 46,
Gorzów Wlkp. ul. Szczanieckiej 41,
Legnica ul. Złotoryjska
Wrocław, ul. Świdnicka 19,
Katowice Pl. Rostka 3,
Rybnik ul. Wiejska 19,
Bielsko - Biała Pl. Wolności 3,
Raszyn ul. Mickiewicza 14,
Zielona Góra ul. Kupiecka 1,
Lublin ul. Okopowa 6

tel.: 25-60-31 w 103
tel.: 44-41-63
tel.: 315-55
tel.: 436-028
tel.: 22-59-72

tel.: 22-40-70
tel.: 327-324
tel.: 26-72-13
tel.: 74-115
tel.: 56-06-55
tel.: 44-12-33
tel.: 515-132
tel.: 233-56
tel.: 229-70
tel.: 56-08-91
tel.: 656-72
tel.: 21-394

ELSAT s.c.

00-714 Warszawa
ul. Czerniakowska 28 B
tel.: (22) 40-58-76
(2) 642-96-05
fax: (22) 41-52-80

ELSAT



Producent: MicroProse

Grałeś kiedyś w grę **Hugo**? Jeżeli tak, to na pewno pamiętasz, że wyszła jej druga część - **Hugo II**. Nikt nie przewidywał, że jej autorzy pokuszą się o kolejny sequel. Tym razem tytuł brzmi: **Hugo**. Dlaczego powtórzono tytuł z części pierwszej? Tego niestety nie wie nikt, może z wyjątkiem producentów.

Myślę, że jest to już ostatnia część (obym się mylił), ponieważ autorom wyraźnie brakuje już pomysłów - można zauważyć znane z poprzednich części scenerie i zadania, które Twój bohater ma do wykonania. Grafika i muzyka zdecydowanie zmieniły się na lepsze, chociaż poprzednim częściom niewiele można było zarzucić. Wzbudzający sympatię **Hugo** nadal potrafi przyciągnąć przed ekran nie tylko dzieci, ale każdego, kto lubi oderwać się na chwilę od szarej rzeczywistości.

Przejdźmy jednak do konkretów odnośnie obsługi gry. Masz do wyboru:

- F1 - Hugo kolejarz
- F2 - Hugo wędrowiec
- F3 - Hugo pilot
- F4 - Hugo alpinista

Uwaga! Możesz wybrać tylko dwie opcje z wyżej wymienionych, np. F1 albo F2 i jednocześnie F3 albo F4.

- F5 - TV - Version
- F6 - Arcade - Version

Tu słowo wyjaśnienia. Wybór rodzaju gry polega na tym, że pierwsza z nich jest łatwiejsza i wystarczy tylko raz przejść dany poziom, podczas gdy ta druga, trudniejsza, polega na kilkakrotnym przechodzeniu obydwu leveli na zmianę (np. Hugo kolejarz, Hugo pilot, a potem

znów - Hugo kolejarz, Hugo pilot). Dopiero na końcu stoisz przed wyborem pociągnięcia jednego z trzech sznurków. Jeżeli pociągniesz właściwy, wówczas wiedźma strzegąca ukochanej diabełka zostaje związana i katapultowana, albo zamienia się w nietoperza i wylatuje przez okno. Oznacza to uwolnienie panny i gorące, niekończące się pocałunki. Jeżeli pociągniesz za niewłaściwy sznurek, wówczas to Hugo zostaje związany i katapultowany. Wtedy pozostaje wszystko zacząć od nowa.

- F7 - Joystick
- F8 - Klawiatura
- F9 i F10 - Wybór grafiki

Tak przedstawia się całe menu gry. Wciskając fire lub spację, możesz przystąpić do rozgrywki.

Hugo kolejarz

Sterujesz pociągiem. Z prawej strony znajduje się mapa, na której zaznaczone są wszystkie nadjeżdżające z przeciwka pociągi. Musisz ją bacznie obserwować i decydować, którym torem najlepiej jechać. Zmieniać torry można wyłącznie na rozgałęzieniach, a więc trzeba tylko skierować joystick w odpowiednią stronę. Jeżeli nie skierujesz go w odpowiednim czasie, wówczas pociąg pojedzie na wprost. Trzeba uważać również na kończące się torry, gdyż nie masz możliwości cofnięcia pociągu, a koniec torów oznacza upadek i utratę jednego życia. Jeśli szczęśliwie dojedziesz do końca uzyskasz punktowy bonus.

Hugo pilot

Lecąc musisz uważać na chmury burzowe, z którymi bezpośredni kontakt kończy się tragicznie. Poza tym na swojej powietrznej drodze napotkasz balony. Po bliższym przyjrzeniu się zauważysz, że jedne posiadają ładunek z dynamitem, a drugie worek z pieniędzmi-punktami. Nie mu-

sze chyba wyjaśniać, co stanie się, gdy złapiesz niewłaściwy ładunek. Po prawej stronie ekranu znajduje się skala poziomu paliwa w zbiorniku. Musisz dolecieć do skał znajdujących się dokładnie na wprost startu. Możesz skorzystać z pomocnej mapy, którą wyświetlasz, wciskając fire.

Hugo alpinista

Tutaj idąc wzdłuż skalnego urwiska, musisz dotrzeć na szczyt. Możesz to robić metodą standardową, to znaczy iść dookoła szczytu, aż do góry lub skorzystać z pomocnych bocznych drózek. Na swojej drodze spotykasz dziury, które trzeba przeskakiwać, olbrzymie kule, przed którymi należy chronić się na półkach skalnych znajdujących się po prawej stronie. Koniecznie pamiętaj o tym, że w odpowiednim czasie musisz wskoczyć na tę półkę, jak również z niej zeskoczyć. Jeżeli zrobisz to za późno lub za wcześnie i nie trafisz na nią, wówczas wiadomo co nastąpi. Jak już wspomniałem, co jakiś czas pojawiają się strzałki skierowne w prawy górny róg. Wówczas wystarczy skrócić odpowiednio joystickiem i Twój alpinista skróci sobie drogę.

Hugo wędrowiec

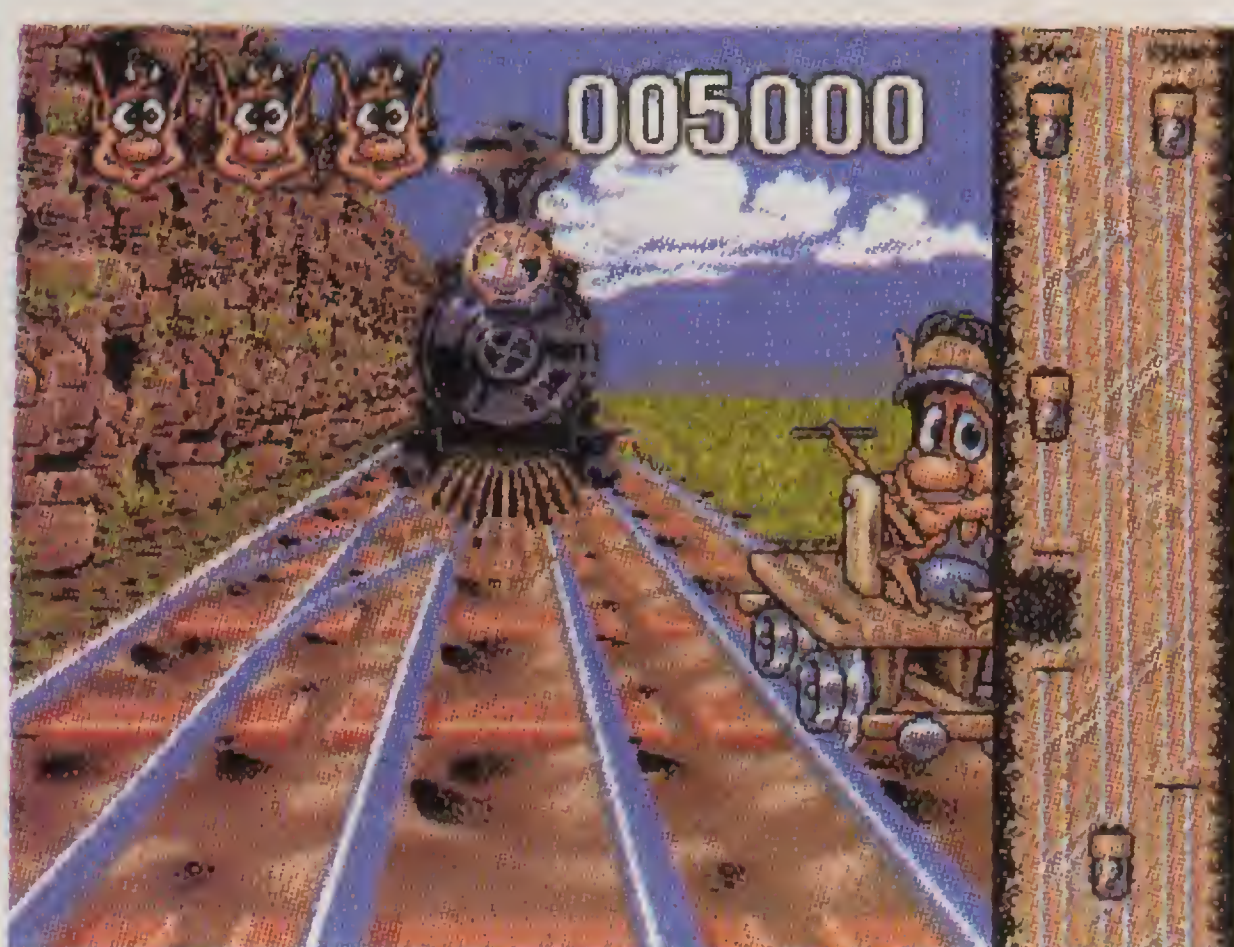
Przemierzając las, Hugo trafia na toczące się kule, ukryte zapadnie czy pułapki na myszy, które trzeba przeskoczyć. Oprócz wyżej wymienionych znajduje się jeszcze jedna pułapka. Jest nią drzewo, którego gałąź chce Cię koniecznie uderzyć. Tym razem należy się schylić przed ciosem i bezpiecznie przejść pod gałęzią. Hugo schyla się tylko na moment, dlatego też trzeba wyczuć, kiedy to zrobić.

Wszystkie te etapy kończą się na wylądowaniu w zamku złej czarownicy. Uwięziła ona ukochaną Twojego bohatera. Staje on przed najtrudniejszym zadaniem. Spośród trzech lin musi pociągnąć za jedną. Za którą, niestety (albo na szczęście) nie wiadomo. Za każdym razem jest inna lina!

W każdym z wyżej wymienionych poziomów spotykasz worki z pieniędzmi-punktami. Im więcej ich nazbierasz, tym lepiej dla Ciebie.

Na zakończenie pozostaje już tylko dodać, że gra **Hugo** jest zrobiony fantastycznie i na pewno warto spędzić trochę czasu przed monitorem. Niemniej gra jest przeznaczona głównie dla młodszego pokolenia. Starszym graczom po jakimś czasie gonitwa **Hugiem** może się znudzić, pomimo wyboru trudniejszego poziomu. Ale przecież na **Hugo** świat się nie kończy.

Arkadiusz Matczyński



ZRĘCZNOŚCIOWA

75%

1 MB RAM



Eye of the Beholder III

Assault on Myth Drannor

Producent: SSI

Czy ktoś nie słyszał o tej słynnej serii? Pojawienie się *Eye of the Beholder I* było swego czasu sensacją i wydarzeniem dla wszystkich miłośników gier role-playing. Chyba jedynie wspaniały cykl *Might & Magic* może popularnością przerastać przygody bohaterów z Waterdeep.

Należy powiedzieć, że twórcy programu z firmy SSI nie rozpieszczają nas nadmierną dbałością o pełny obraz przedstawianego świata. Szczerze mówiąc, jedynym, co wiąże wszystkie części, jest miasto Waterdeep, z którego wywodzą się bohaterowie. No i oczywiście podobieństwo czyhających niebezpieczeństw oraz zagadek do rozwiązania. Miła jest też możliwość transferu grupy z jednej części cyklu do następnej i tak herosi, którzy pokonali złowrogiego Beholdera, mogą następnie spacyfikować świątynię Darkmoon i unicestwić czarno-księżnika-smoka, Drana Dragore, a w trzeciej części pt. **Assault on Myth Drannor** po raz kolejny zmierzyć się z siłami Ciemności. Rzecz jasna o wie-

le korzystniej jest mieć partię zahartowaną poprzednio w bojach, gdyż znalezione w podziemiach Waterdeep i w Darkmoon przedmioty można wykorzystać i teraz. A kto ukończył poprzednie gry z cyklu Beholder, ten wie, iż mnóstwo wszelakiego dobra poniewierało się w lochach i labiryntach, jak magiczne różdżki czy miecze bijące na +5.

Assault on Myth Drannor rozpoczyna się w karczmie, gdzie przy kuflach pełnych piwa chępiłeś się dokonanymi czynami. Niestety, ktoś wziął sobie do serca te przechwałki i zaproponowano Ci pracę. Wystarczyło powiedzieć "czemu nie?" i oto już zakłęcie teleportowało grupę w sam środek tajemniczego lasu-cmentarza.

LAS-CMENTARZ

Podstawową kwestią jest tu znalezienie topora, aby móc wyciąć ścieżkę wśród drzew. Zabawa w drwala trwa niestety dość długo, a w międzyczasie atakują zaniepokojone Twą obecnością duchy. Z lasu prowadzą

dwie drogi. Jedna do mauzoleum, ale zwiedzanie tegoż jest zarówno niebezpieczne, jak i niekonieczne, druga pozwala opuścić cmentarzysko i wejść na teren zwyczajnego lasu.

LAS

Konieczne musisz znaleźć *every-burning torch*. Używając jej, możesz wypalać drogę przed sobą (ale las bardzo szybko ją następnie zarasta). Do Twoich bohaterów przyłączy się, jeśli zechcesz, *ranger Delmair* mający zdolność zamieniania się w czasie bitwy w tygrysa. Jeśli spotkasz minotaury i niewidzialne acz ohydne potwory (wiem, że ohydne, bo czasem na moment stają się widzialne), znaczy to, iż jesteś na właściwej drodze. Na jej końcu czeka starzec, który jest duchem opiekuńczym lasu. Usłyszysz od niego historię wspaniałego miasta elfów zwanego Myth Drannor, które zostało zniszczone przez najazd sił Ciemności. Starzec pokaże Ci drogę do miasta, jeżeli prawidłowo odpowiesz na jego pytanie (mag powinien przeczytać księgę arcana, duchowny exalted, w zamian awans o jeden poziom doświadczenia). Ponadto w lesie znaleźć można rękawice siły, różdżkę z czarem *Cone of Cold*, *Ring of Wizardry* (jak sama nazwa wskazuje, powinien go nosić czarodziej) i obojętny miecz (z ważniejszych rzeczy).

MYTH DRANNOR

Miasto, a raczej jego ruiny (czyli oczywiście, jak to w Beholderach, następny labirynt) zamieszkują trzy rodzaje potworów: plujące ogniem, plujące trucizną i trolle. Ale walka z nimi wszystkimi nie jest specjalnie trudna. W Myth Drannor natkniesz się również na ojca Jona i Rexa, którzy zechcą przyłączyć się do twej wesołej kompanii. W mieście warto odnaleźć *Helm of Underwater Breathing* i pergamin z czarem *Water Breathing* (bez tego czaru penetracja obszarów podwodnych nie jest co prawda niemożliwa, ale bardzo utrudniona). Kiedy natkniesz się na emanującą błękitnym blaskiem niszę, trzeba potraktować ją czarem *Dispel Magic* i następnie zabrać z niej *Crystal Key*. Klucz otwiera drzwi prowadzące do *Ice Chambers*. W niszy z napisem "*Ice, coveted ice*" należy zostawić diament, a kiedy napis zmieni się w "*Do you fear for your child*", różdżkę z czarem *Fear*. Potem tylko wystarczy znowu użyć *Dispel Magic* i zabrać przedmioty, jakie pojawią się w niszach.





GILDIA

Wejście do Gildii znajduje się nie daleko drzew jabłoni (jabłka można zerwać). Po wejściu do środka staniesz przed trzema teleportami. Ten na wprost drzwi prowadzi na szczyt wieży, gdzie odnaleźć trzeba *Trobriand Ring*. Ponadto są tam dwie księgi: *Book of Trobriand* i *Book of Elemental Seasons*. Dwa pozostałe portale prowadzą do pomieszczenia z czterema tabliczkami i czterema teleportami. Oto kolejność następnych działań:

- 1) Wybierz portal przy tabliczce mówiącej o wiosnie.
- 2) Po znalezieniu się w nowej części labiryntu skorzystaj z portalu obok rysunku przedstawiającego fale.
- 3) Wybierz portal przy tabliczce mówiącej o lecie.
- 4) Skorzystaj z portalu obok rysunku przedstawiającego słońce.
- 5) Wybierz portal przy tabliczce mówiącej o jesieni.
- 6) Skorzystaj z portalu obok rysunku przedstawiającego wiatr.
- 7) Wybierz portal przy tabliczce mówiącej o zimie.



8) Skorzystaj z portalu obok rysunku przedstawiającego ośnieżone górskie szczyty.

Po wykonaniu tych wszystkich czynności znajdziesz się w nowym miejscu. Póki posiadasz *Trobriands Ring*, nie zaatakują Cię skorpiony. Chęć towarzyszenia Ci w podróży wyrazi sprite-czarodziej Bugenius. Tak czy inaczej można go zaprosić i zabrać *Ring of Wizardry*, a potem ewentualnie zdymisjonować.

Kiedy natkniesz się na napis "*The way is revealed with the lure of the beasts*", połóż w niszy obok pierścieni Trobrianda. Otworzy się ściana przepuszczając Cię do pomieszczenia ze skorpionami i pułapkami. Przez ten korytarz radzę jak najszybciej przebiec, nie wdając się w zbędne bijatyki, gdyż skorpiony atakują teraz nie na żarty. Na końcu korytarza znajdują się schody prowadzące na następny poziom.

GILDIA (ciąg dalszy)

W korytarzu jakaś siła będzie teleportowała Cię tam i z powrotem. Kiedy jednak rozejrzysz się, zobaczysz w niszach dwa kryształy. Wystarczy dać je do rąk jednemu z bohaterów, aby przejść bez kłopotów. Na końcu korytarza jest przycisk i jego ustawienie otwiera trzy różne kombinacje dalszej drogi. Tutaj atakują potężne kamienne potwory i trzeba bardzo uważać, gdyż szybko potrafią załatwić całą grupę. Na tym poziomie należy odnaleźć dwa zielone klejnoty, *Silver Key*, *Copper Key* i *Brass Key*. Zachodnie wyjście z sali pełnej pułapek prowadzi do komnaty z trzema niszami. Kiedy w lewej i prawej niszy umieścisz zielone klejnoty, w środkowej pojawi się *Crystal Key*. Teraz należy znaleźć kratę zamykaną na

zieloną kłódkę. Ale uwaga: kraty takie są dwie i jedna prowadzi do zupełnie nieperspektywicznej części labiryntu. Aby dojść do właściwej, trzeba przejść przez salę pułapek na wschód (jeżeli drzwi są zamknięte, otworzy je sznur w kącie sali). Teraz użyj wszystkich kluczy na zielonym zamku (w trakcie tej operacji zamek będzie zmieniał kolor) i zejź pod wodę, nie zapominając przedtem ochronić grupy czarem *Water Breathing*. Oczywiście zejście jest możliwe tylko wtedy, jeśli znalazłeś przedtem *Grappling Hook*. Kiedy już znajdziesz się pod wodą, czeka Cię mała przykrość. Otóż niektóre dziury w ścianach wysyłają silny strumień wody nie pozwalający przejść dalej. Jednak sposobem na to jest użycie dźwigni, które zamykają przepływ wody w jednych dziurach, a otwierają go w innych. Pod wodą znajdziesz następny *Copper Key*. Potem rzuć czar *Wall of Force* przed dziurą wysyłającą strumień wody i połóż w niszy czerwony klejnot. No, wychodzisz na powierzchnię. Pułapkę teleportującą wyłącza przycisk w ścianie. Kiedy natkniesz się na kolumnę pełną zamków, skorzystaj ze zgromadzonych kluczy, otwórz kolumnę i uśmierć kamienne potwory. Znajdziesz kilka pierścieni ochronnych. Należy umieścić je w niszach w następującej kolejności: po lewej stronie pierścień -3, -1, +2, +2, po prawej stronie pierścień +3, +1, -2, -2. Teraz czeka Cię rozprawa z lichem i już możesz opuścić Gildię.

ŚWIĄTYNIA LATHANDERA

Potwory mieszkające tutaj zjadają broń, więc lepiej szybko załatwiać je czarami. Kiedy odnajdziesz ołtarze, musisz zachować się bogobojnie i ofiarować ołtarzom dary. Kolejno będą to: *Cup of Water* (znajdziesz w świątyni), *Food* (musisz mieć własną), *Bag of Incense* (znajdziesz) i *miecz*. Zadanie zostało wypełnione prawidłowo tylko wtedy, kiedy otworzą się oczy słońca. Potem podejź do posągu boga i zwróć mu jego ramię. Bóg przemówi, a i w przyszłości okaże się jeszcze pożyteczny. Następnie natkniesz się na napisy. Jeden brzmi: "*Morninglords shield you from the night*" i tam należy tak obciążyć płyty tarczami (tarcze znajdziesz za drzwiami otwieranymi przez *Fire Key*), aby powstał znak krzyża. Drugi napis to: "*Surely goodness shall replace the evil that lurks in our mist*" i tam trzeba wymienić na ołtarzach symbole zła na święte symbole. Wchodzisz na scho-



dy. Uważaj na zmiany kierunku i ślep w kompas. Wszystko w porządku, jeżeli natknąłeś się na troje złotych drzwi. Przejdź przez środkowe, a znajdziesz złoty klucz (trzeba również poszukać *Frost Key*, a następnie wykorzystać go w miejscu z napisem "*Blessed be the pure of heart for they shall find the way*"). Kiedy odnajdziesz złote drzwi, otwórz je złotym kluczem. Wtedy pojawi się sam bóg Lathander i podaruje Ci Złoty Miecz (+5) - jedyna broń, za pomocą której będziesz mógł pokonać Ciemnego Boga. Następnie na schody. Na tym piętrze musisz odnaleźć miedziane klucze, cztery *Embers of Hope* i *Beacons of Hope*. Aby w niszy pojawił się klucz, należy dotknąć posągu boga. Kiedy poradzisz już sobie z *Embers of Hope* i *Beacons of Hope*, weź z Ołtarza Modlitwy (*Altar of Devotion*) klucz wiary. Teraz znajdź drzwi, które zamykają się, kiedy tylko staniesz na płycie przed nimi. Wystarczy jednak rzucić przed siebie jakiś przedmiot, aby drzwi otworzyły się na stałe (zablokujesz po prostu płytę za nimi). Natkniesz się na teleportal i napis "*Faith must go before all good souls*". W końcu na coś ten klucz wiary musi się przydać, prawda? A więc rzuć go w teleportal i już możesz przejść. Kiedy zobaczysz nie chcące się otworzyć drzwi, zlikwiduj broniącą ich magię czarem *Dispel Magic* i znajdź *Crystal Key*. Otwórz nim podwójne drzwi i z pomieszczenia weź następny *Crystal Key* oraz Coin. Za kolejnymi drzwiami usuwanymi czarem *Dispel Magic* znajduje się fontanna. Po prostu wrzucić do niej znaleziony pieniążek, a otrzymasz jeszcze jeden *Crystal Key*. Wróć do podwójnych drzwi, przejdź przez nie, odszukaj *Sun Mask Shield* i napij się z fontanny. Uwaga: tylko po skorzystaniu z mocy fontanny będziesz mógł przejść przez teleportacyjną pułapkę. Otwórz kryształowym kluczem drzwi, zabierz stamtąd kij, a za następnymi drzwiami zlikwiduj Cień. Teraz staniesz przed drzwiami, pośrodku których widnieje ciemna dziura. Włóż w nią *Sun Mask Shield*. Za chwilę staniesz oko w oko z Ciemnym Bogiem. Pokonanie Ciemnego Boga jest znacznie łatwiejsze, niż Drana Dragore ze świątyni Darkmoon. Warto jednak otoczyć grupę czarami ochronnymi (zwłaszcza *Protection from Fire*) i nie dać sobie sparaliżować tej osoby, która dzierży Złoty Miecz. Kiedy już Czarny Bóg legnie u Twoich stóp, możesz obejrzeć zakończenie gry, usłyszeć o tym,



że miasto Myth Drannor zostanie odbudowane i stać się jednym z jego Rycerzy.

Co można powiedzieć o nowym programie firmy SSI? Szczerze mówiąc, niewiele dobrego. Zaczynając od faktu, iż jeśli masz 2 MB RAM, to w trakcie korzystania z opcji restore (czyli load) możesz zrobić sobie herbatę, wypić ją i zastanowić się czy nie pójść po następną, a komputer wciąż jeszcze będzie pracował. Osobiście grałem w *Eye of the Beholder III* na 4 MB pamięci i używając smartdrive'a, ale nadal nie byłem zachwycony szybkością działania programu (ale już da się wytrzymać). Tyle jeśli chodzi o sprawy techniczne. A kwestie merytoryczne? Cóż, moim skromnym zdaniem *Assault of Myth Drannor* to krok wstecz w porównaniu z *Darkmoon* (a zajmuje dwa razy więcej miejsca na dysku). Grafika taka jak zwykle, bestiariusz chyba uboższy, zagadki jakby znane z poprzednich części, introdukcja i zakończenie naprawdę niegodne uwagi (porównajcie tylko z *World of Xeen*!). Pojawiły się nowe czary i to nieźle brzmiące (*Time Stop*, *Energy Drain*, *Death Spell*, *Meteor Swarm*), ale niektóre z nich to czary ósmego i dziewiątego poziomu, a żeby mag takie czary mógł rzucać, sam musi mieć koło osiemnastego poziomu doświadczenia (bez grzebania w plikach jest to raczej niemożliwe). Nie mówię już o paskudnej złośliwości programu, który zatrzymał mojego duchownego na 924 tysiącach punktów doświadczenia i tak zostało do końca gry (mimo, że reszta grupy się rozwijała).

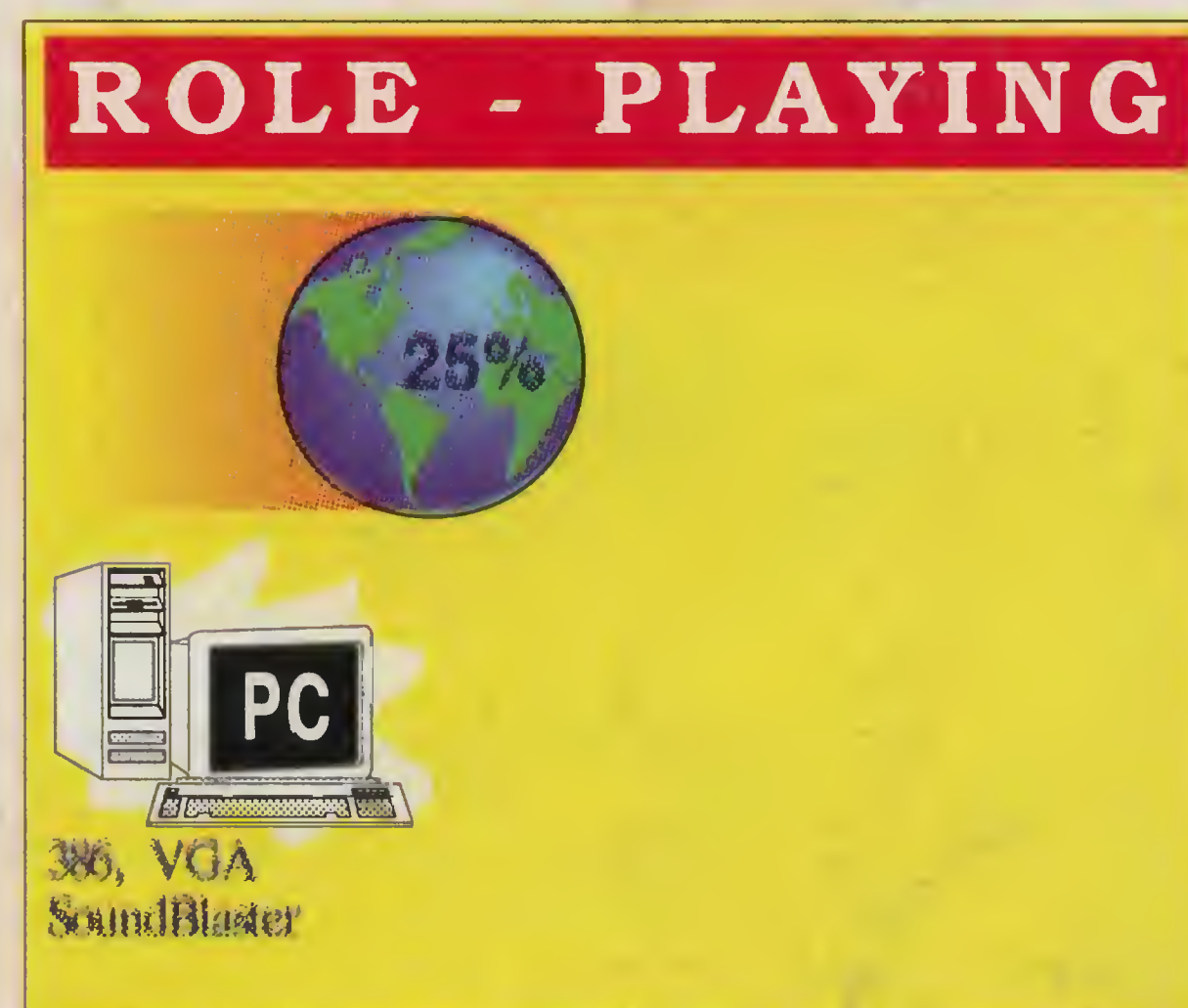
Zastanawiam się właśnie, czy to przypadkiem nie starość i umiłowanie wygody tak gorzko przeze mnie przemawiają. Może już po prostu dość

mam klaustrofobicznych labiryntów (choć w *Eye of the Beholder II* grałem naprawdę z wielką przyjemnością), może potrzebuję do szczęścia automapowania lub po prostu otwartych przestrzeni, a nie ciągle ścianek i ścianek oraz krain, które różnią się od pozostałych tylko tym, że ścianki te są inaczej pomalowane.

No, nie wiem naprawdę, czy ten program zasługuje na tak miażdżącą krytykę. Z pewną nieśmiałością śmiem jednak podejrzewać, że zasługuje. Ciekaw jestem czy powstanie czwarta część *Beholdera*, choć szczerze mówiąc wolałbym zobaczyć *Lands of Lore 2*, a przede wszystkim *Stronghold 2* i *Darksun 2* (wszystko to są programy firmy SSI - potęga, prawda?). W każdym razie grze *Assault on Myth Drannor* stawiam trójkę z minusem (trójka za program, minus za zawiedzione nadzieje) i Redakcja, uwzględnić mi to tam w tych paseczkach oceny, co rysujecie je pod artykułami.

Jacek Piekara

PS. Serdeczne dzięki dla Czar-nego Smoka. Bez jego zbioru eob3.hnt byłoby ciężko.





Producent: Sierra

Wiadomość, że **Sierra** zrobiła coś innego niż *King Quest*, *Larry*, czy *Police Quest* głęboko mnie poruszyła. W mojej świadomości nazwa tej firmy jest bowiem, a przynajmniej była, nierozdzielnie związana z tymi i tylko tymi grami. Odstępstwo od tej normy zdawało mi się być czymś niemożliwym. Kiedy jednak bluźniercze plotki zmaterializowały się w moich dłoniach w postaci pudełka z logo **Sierry** opatrzonego dość przydługą nazwą **Gabriel Knight: Sins of the Fathers**, stwierdziłem, że nic na świecie nie jest stałe.

Wiedziony zawodową ciekawością, a także wrodzoną potrzebą zobaczenia czegoś nowego, szybkim ruchem zdarłem z pudełka foliowe opakowanie i zabrałem się do pracy, jak obecnie w dość wyszukany sposób zwykłem nazywać kolejne kilka wieczorów spędzonych przy kolejnej grze.

Moim pierwszym wrażeniem było lekkie rozczerowanie. Według **Sierry** **Gabriel Knight** miał być czymś nowym; czymś, co zakończy kilkuletnią już dominację *Quest'ów* i *Larrych* na

liście produkcyjnej firmy. Dla mnie jednak jedyne novum tego programu polegało na zmianie grafiki na INNA, zmianie oprawy dźwiękowej na INNA i zmianie głównych bohaterów na INNYCH. Pozostałe chwytły, czyli całkiem ładne dialogi, duże możliwości w interakcji z otoczeniem i skomplikowaną fabułę znałem już z innych programów **Sierry**. Zrozumienie, na czym polega odmienność programu, przyszło z czasem, kiedy to... Ale najpierw przedstawię głównego bohatera.

GABRIEL KNIGHT A SPRAWA GRZESZNYCH OJCÓW

Gabriel Knight przede wszystkim nie stroni od alkoholu i kobiet. Z zawodu jest pisarzem, którego maszyna do pisania zdążyła jednakże pokryć się kurzem od chwili, gdy napisał ostatnią książkę, a honorarium, które za nią otrzymał, dawno już uległo wyczerpaniu. Na codzień **Gabriel** utrzymuje się z antykwariatu, którego jest właścicielem. Niestety, pustka na koncie

bankowym zmusiła go do rozejrzenia się za tematem na kolejną książkę. Szczęśliwie się złożyło, że akurat tego lata New Orleans wstrząsany był serią wyjątkowo okrutnych morderstw związanych z kultem Voodoo. Ponieważ policja wciąż znajdowała kolejne ofiary, w dodatku zawsze pozbawione serca, **Gabriel** uznał to za bardzo dobrą kanwę dla swojej nowej książki i postanowił bliżej przyjrzeć się całej sprawie. Tym samym wdepnął w (...) bardzo niebezpieczną historię. Od Ciebie zależy, czy uda mu się wyjść z niej cało.

Tak przedstawia się część jego przygód rozgrywająca się w ciągu dnia. Noc jednak również jest ich pełna. **Gabriela** od pewnego czasu dręczą bowiem makabryczne sny z nim samym w roli głównej, gdzie jest wiesielcem dydaktycznym beztrząsającym na wietrze. Źródło koszmarów leży w historii rodziny **Gabriela**, ale o tym główny zainteresowany nie wie. Ja za to wiem i chętnie wszystkim opowiem. Jeden z jego prapradziadków był zawodowym łowcą czarownic. Pech chciał, że zakochał się we własnej podejrzanej. Niestety, później, w czasie procesu, nie potrafił stanąć w jej obronie, za co czarownica, już z płonącego stosu, rzuciła na niego klątwę. Na jego potomków zresztą również. Skutek był taki, że wszyscy w rodzinie **Gabriela** umierali w młodym wieku. O tym, że przyczyną tego jest klątwa nikt nie wiedział, a nawet gdyby, to i tak nie dałby temu wiary. Tak więc lata mijały, **Knight'owie** umierali i teraz dopiero **Gabriel** ma szansę wyzwolić się spod działania klątwy. Jaki to ma jednak związek ze światem współczesnym? Ano, czarownica, którą praszczur **Knight** tak nieopatrznie pozwolił spalić, była kapłanką kultu Voodoo. A z tym właśnie wierzeniem powiązane są obecne morderstwa.



Greater New Orleans Area Map



At least the cherubs are an aesthetic way of asking for donations.

SHERLOCK HOLMES vs GABRIEL KNIGHT

Grając w **Gabriel Knight: Sins of the Fathers** od samego początku rzuca się w oczy podobieństwo do *The Lost Files of Sherlock Holmes*. Akcja obydwu programów rozgrywa się w mieście, po którym się poruszasz za pomocą dostępnej Ci mapy, wskazując na niej miejsca, do których chcesz się udać. Początkowo masz bardzo mały wybór, później jednak, w miarę jak będziesz zdobywał informacje o kolejnych lokacjach, mapa powoli się wypełni.

Każde miejsce musisz bardzo dokładnie przebadać, posuwając się niekiedy aż do absurdu. Każdy nie przesunięty kamień, nie ruszona z półki książka, nie otwarta szuflada, czy inny drobiazg pozostawiony sobie może kryć element łamigłówki, którego zabraknie Ci w krytycznym momencie. Zasada ta odnosi się zresztą nie tylko do przedmiotów, lecz również do informacji uzyskanych w trakcie rozmów z różnymi osobami.

Uwaga, tu niestety pojawia się ten sam problem, który również innym

grom tego typu nie pozwala cieszyć się w Polsce naprawdę dużą popularnością. Jest nim oczywiście znajomość języka angielskiego, choć należałoby raczej powiedzieć, że jej brak. W takim wypadku pozostaje jedynie słownik lub gotowe solution. Myślę jednak, iż obydwa rozwiązania są połowiczne, gdyż zawsze traci się samą esencję gry.

Wróćmy jednak do tematu. Każdej napotkanej osobie możesz zadać standartowy zestaw pytań dotyczących Voodoo, tajemniczych morderstw, Nowego Orleanu lub też spytać się o nią samą, o poszczególne przedmioty, miejsca, czy nawet jej opinie na różne tematy. Sprawia to jednak, iż Gabriel może pozostawać w jednym miejscu naprawdę bardzo długo. Osób, z którymi należy porozmawiać jest bowiem mnóstwo, pytań, które można im zadać bez liku, a odpowiedzi, których trzeba wysłuchać, lepiej już nawet nie liczyć. Cały czas musisz przy tym zachowywać skupienie, gdyż o przeoczenie istotnej informacji wcale nie jest trudno. Pomocny tutaj okaże się na pewno magnetofon, który automatycznie zapisuje wszystkie rozmowy Gabriela, a który szczęśliwie otrzymujesz na samym początku

gry. Później, na przykład po kilku długich pogadankach, możesz za jego pomocą przypomnieć sobie i uporządkować zebrane informacje.

POSTACIE I HUMOR

Wszystkie postacie występujące w grze mają swoje własne, bardzo wyraziste osobowości, zwyczaje, zachowanie, a nawet styl mówienia. Sekretarka Gabriela, Grace, to na przykład chodząca doskonałość, która poprzez szereg ponadplanowych ćwiczeń i zajęć dba, aby jej ciało i umysł nie popadły w atrofie (to jej własne słowa). Niestety, nie ogranicza się ona tylko do siebie. Rady kierowane z jej strony do Gabriela przypominały mi niemalże czasy, gdy sam musiałem wysłuchiwać niekończących się tyrad o moim postępowaniu. No cóż, Gabriel nie musi, toteż jego słowne riposty można określić tylko jako ciosy poniżej pasa, a to jest już bardziej niż zabawne. Soczystego humoru znajdziesz tutaj zresztą znacznie więcej, choć niestety większość ukryta jest w wypowiedziach.

Z drugiej strony bardzo ucieszył mnie fakt, iż autorzy nie starali się na



These old picture frames have been up here for years.





siłę wcisnąć humoru, tam gdzie jest on zupełnie zbyteczny. Nic bowiem tak nie męczy, jak głowienie się nad zagadkami, których końcowe rozwiązanie jest zupełnie absurdałne, bo autorzy uważali, że jest to zabawne. Sprowadza się to w końcu do tego, że człowiek na chybił trafił sprawdza wszystkie możliwe kombinacje, bo nigdy nie jest pewien, czy nawet to najbardziej z pozoru niemożliwe rozwiązanie nie jest tym właściwym. Gabriel Knight znacząco odbiega od tego wzorca. Tutaj humor ma jedynie urozmaicać i wzbogacać istniejący świat, a nie na odwrót. Zagadki, pozabawione zbędnego balastu absurdu,

widać wyrywane z klatki piersiowej serca, głowy spadają z karków, a rytuał Voodoo dosłownie spływa krwią. Notabene myślę, że dla większości graczy żadna to egzotyka i że znakomicie poradzą oni sobie ze swoimi żołądkami, szczególnie jeśli wcześniej spotkali się chociażby z Doomem.

Poza tym nie da się zaprzeczyć, że napięcie w grze jest ogromne i wspaniale stopniowane. Człowiek nigdy nie wie, co czeka go za rogiem, co może znaleźć, przeglądając stare rodzinne pamiątki, ani jakie tajemnice ukrywają przed nim rozmówcy. Każda rozwiązana zagadka przynosi kolejne pytania. Wszystko to sprawia, że choć

telewizyjny, kiedy to wyświetlany jest akurat film szerokoekranowy (z kasetami). Wracając do sterowania, część górna ekranu widoczna jest dopiero po najechaniu na nią kursorem. Możesz wówczas wybrać jedną z widocznych ikon lub też, nie podświetlając głównego okna, wybrać potrzebną Ci akurat funkcję, naciskając PPM (jeśli masz u myszy tylko jeden klawisz, naciśnij SHIFT). Cursor zacznie wówczas zmieniać się w kolejne ikony, a Ty musisz jedynie zatrzymać się na tej właściwej.

CO NOWEGO NA CD-ROM?

Gabriel Knight opublikowany został równocześnie w wersji dyskowej oraz przeznaczonej na CD-ROM i muszę się tutaj pochwalić, że miałem przyjemność spędzić kilka godzin przy obu. Pytacie, jakie różnice? Po pierwsze objętość: na dysku program zajmuje 17 MB, na CD około 600 MB. Dużą część tej liczby pochłaniają jednak efekty dźwiękowe i przede wszystkim mowa. Udźwiękowione zostały zresztą nie tylko dialogi, lecz również wszystkie opisy miejsc i przedmiotów. Postaciom gry swojego głosu użyczyło wielu sławnych aktorów, m.in. Mark Hamill (Gwiezdne Wojny) i Tim Curry (Polowanie na Czerwony Październik, Trzej Muszkieterowie). No cóż, jak dbać o wysoki standart, to z klasą, a Sierra, jak widać, jest w tym całkiem dobra.

O ile dobrze pamiętam, grą roku '93 został **Day of the Tentacle**. Być może sytuacja powtórzy się i przewodnictwo nadal utrzymają gry przygodowe, w postaci **Gabriela Knight'a** oczywiście. Sierra może być w każdym razie pewna, iż jej zawodnik będzie bardzo poważnym kandydatem do tego tytułu. Nam pozostaje tylko czekać na kontynuację gry i oby była ona równie dobra, jak część pierwsza.

Piotr Orcholski



są za to bardzo logiczne i choć nie należą do łatwych, nie trzeba się przy nich uciekać do strzelania na ślepo.

DLACZEGO PSYCHO-THRILLER?

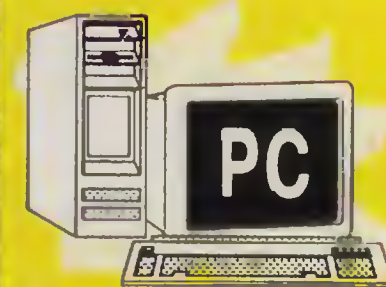
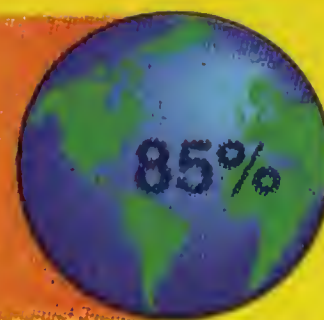
Gier przygodowych powstało do tej pory bardzo wiele. *Monkey Island I i II*, *Day of the Tentacle*, *Quest'y* i tak dalej, niemalże w nieskończoność. Wszystkie je łączy jedna wspólna cecha - są bardziej zabawne, niż poważne. Tak w ogóle to trudniej chyba zrobić coś poważnego, niż wymyślić kilka śmiesznych sytuacji i wpleść je w fabułę gry. Dlaczego? Na pewno składa się na to wiele powodów, ale podstawowy to ten, że zazwyczaj brakuje zawodowych scenarzystów (bądź pisarzy) w grupach tworzących gry komputerowe. **Gabriel Knight** zdecydowanie odbiega od tej normy - jest to z pewnością gra poważna, żeby nie powiedzieć, przeznaczona tylko dla widzów dorosłych. Jako taka była zresztą reklamowana. I nie powinno to dziwić, skoro akcja programu dotyczy brutalnych morderstw, na ekranie

gra jest trudna, po prostu wciąga. To właśnie miałem na myśli, pisząc na początku, iż pomimo licznych podobieństw do swoich poprzedników, **Gabriel Knight** jest jednak programem stojącym od nich o klasę wyżej.

IKONY I IKONKI

Gabriel Knight to gra skomplikowana nie tylko ze względu na rozbudowany scenariusz, lecz również z powodu całkiem sporego systemu komunikacji z użytkownikiem. Ekran gry podzielony jest na trzy części. Środkową zajmuje główny obraz zabawy, gdzie Gabriel toczy swoje boje; u dołu wyświetlane są komunikaty, opisy przedmiotów i pomieszczeń oraz niektóre co krótsze rozmowy; część górna mieści natomiast zestaw ikon symbolizujących różne czynności, które Gabriel może wykonać plus jego kieszeń i komendy systemowe. Normalnie obydwie, górna i dolna część ekranu, są ciemne tak, że widzisz jedynie dwa czarne paski, pomiędzy którymi znajduje się widok. Do złudzenia przypomina to ekran

PRZYGODOWA



386, VGA
SoundBlaster
CD-ROM



MIGHT & MAGIC V

Producent: New World Computing

Czasem, gdy pokonujemy przeszkodę, która zdawałaby się ostatnia i ostateczna, nagle okazuje się, iż była ona zaledwie preludium przed prawdziwą walką. Kiedy zginął złowrogi Lord Xeen, grupie bohaterów nie dane było zaznać radości wypoczynku. Po Ciemnej Stronie pozostał bowiem Alamar, szaleniec znany jeszcze z Isles of Terra (tak, tak, prawdziwe imię Alamar to Sheltem i niewątpliwie jest ono znane tym, którzy podróżowali przez Wyspy Terry). Dobra królowa Kalindra została uwięziona w zamku Blackfang i przemieniona w wampira, doradca władczyni, czarodziej Ellinger, ufortyfikował się w wieży na terenie miasta Castleview, a drugi doradca, smok Pharaoh, przebywa w Piramidzie opuszczony przez dotychczasowych zwolenników. Alamar wykradł Cube of Power i wykorzystując jego moc, pragnie skierować planetę w międzygwiazdną przestrzeń. Planecie w wyniku tych działań nie stanie się nic, szkopuł tkwi tylko w tym, iż tej wycieczki nie przetrwają mieszkańcy Xenu. Rzecz jasna doradcy dobrej królowej nie mogą dopuścić do zagłady świata i wszelkie swe nadzieje pokładają w Twojej akcji. Kiedy odnalazłeś Dragon Pharaoh's Orb pewne jest, że musisz je zwrócić właścicielowi, doprowadzić świat do porządku i raz na zawsze (a od kiedy to jest raz na zawsze?) unicestwić Alamar-Sheltema.

Teraz parę uwag natury technicznej: w poniższym opisie zajmę się grą **The World of Xeen** czyli połączeniem części czwartej i piątej **Might & Magic**. Gra zajmuje około 35 MB (czternaście dyskietek instalacyjnych), ale możliwe jest zainstalowanie tylko części piątej (*Darkside of Xeen* - 8 dys-

kietek). Opis ten oczywiście pozwoli również na ukończenie wersji skróconej. Dla jasności tekstu będę używał nazwy *Xeen* dla świata z *M&M4* i *Darkside* (lub *Ciemna Strona*) dla świata z *M&M5*.

Grupa bohaterów zaczyna swą misję w mieście Vertigo na terenie *Xenu*, a na *Ciemną Stronę* prowadzi złota piramidka-teleporter przed miastem. Po skorzystaniu z teleportera znajdziesz się w Castleview - pierwszym z miast *Ciemnej Strony*.

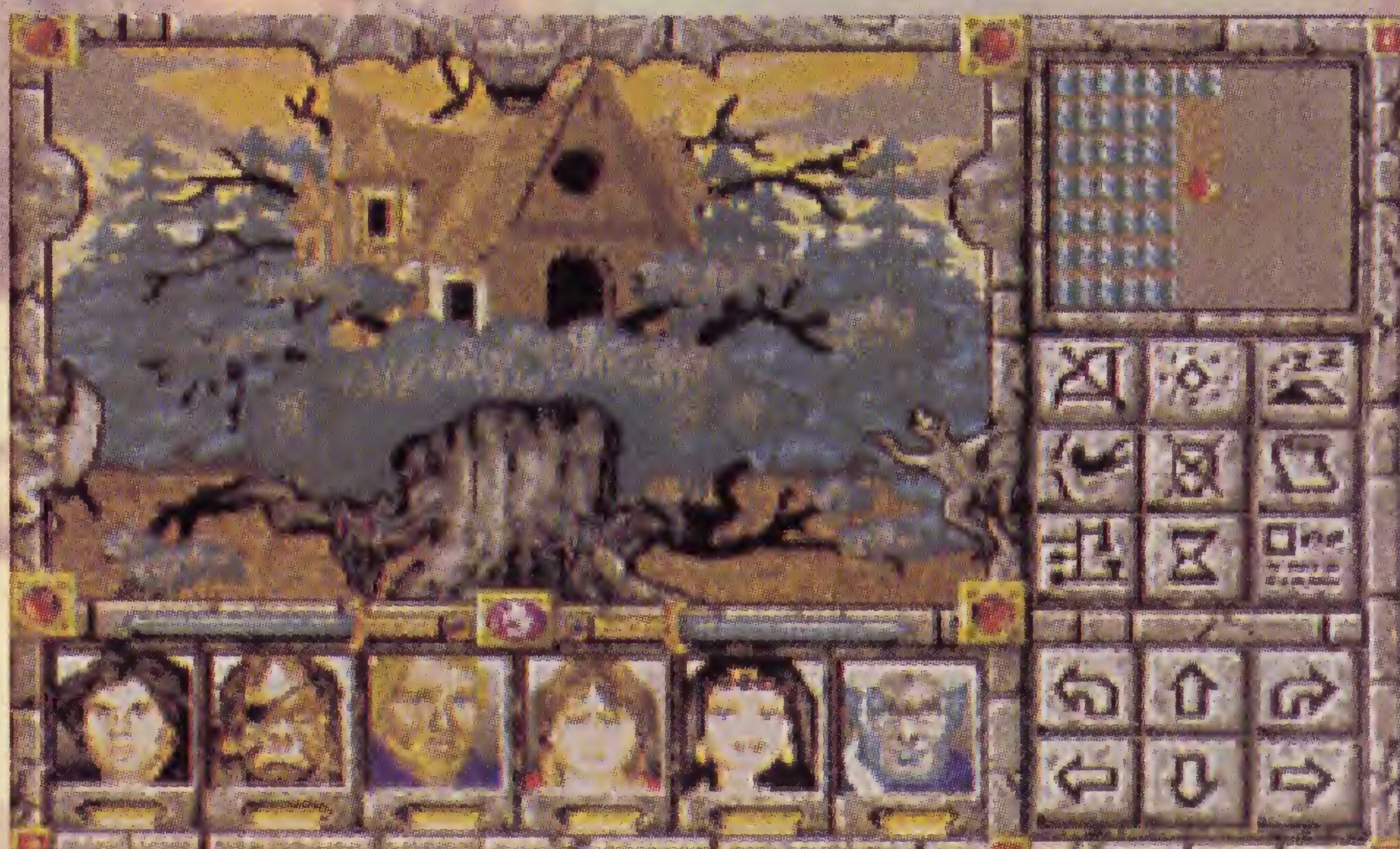
CASTLEVIEW - w mieście są, jak zwykle, gildia czarnoksiężska, sklep, tawerna, sala treningowa, świątynia oraz bank. Ponadto można nauczyć się pływania, odnajdywania ścieżek oraz kartografii. Miasto jest opanowane przez gobliny i gremliny. Wypełniając prośbę burmistrza, trzeba pokonać ich króla Gettlewaithe i odebrać mu trzy Dyski Energetyczne niezbędne w dalszej podróży. W Castleview znajduje się wejście do Wieży Ellingera. Klucz do niej otrzymasz od Nadii po zwróceniu jej onyksowego

naszyjnika (ma go królowa szczurów w podziemiach, można tam też nauczyć się wyczuwania kierunku). Do części miasta można się dostać tylko używając czaru teleportacji, ponadto warto pomóc kartografowi Jethro, gdyż w zamian za uwolnienie brata da Ci on prawdziwą mapę skarbów (ale tylko wtedy, kiedy kupisz fałszywą od Joe Mapmakera). Odpowiedź na zagadkę zadaną przez kartografa brzmi: Sandcaster, a mnisi studiują słowo palindrome.

WIEŻA ELLINGERA - na pytanie "kogo szukasz?" trzeba oczywiście odpowiedzieć, że Ellingera. Czarodziej wyjaśni, iż musisz zwrócić smokowi Pharaohowi jego Jabłko (Dragon Pharaoh's Orb), ale klucz do Piramidy, w której przebywa smok jest w zamku Kalindra. Tymczasem zamek został przez Alamarę wyrzucony z naszej rzeczywistości i aby go do niej przywrócić niezbędne jest dwadzieścia Dysków Energetycznych. W miarę jak będziesz przynosił je Ellingerowi będzie on zdolny odczarowywać coraz to nowe partie zamku. Z Wieży prowadzi droga w chmury, ale na razie lepiej z niej nie korzystać.

Po opuszczeniu Castleview znajdziesz się na łące pełnej elektrycznych stonóg. Niedaleko mieszkają też druidka Luna, która poprosi o pomoc w odzyskaniu Trzech Złotych Statuetek, złodziej sprzedający Przepustkę do Castleview i Nibbler the Monkeydog (czyli Skubacz-Malpopies), którego trzeba nakarmić. W zamian za owoce monga otrzymasz od Nibblera klucz do Świątyni Bark. Do świątyni idzie się przez las pełen spritów. Ich królowa poprosi o uwolnienie swej poddanej, którą uwięzili źli duchowni.

ŚWIĄTYNIA BARK - jest tuż obok siedziby spritów. Pamiętaj, że aby wejść do niej, musisz wpierw





dostać klucz od Nibblera. Zadania, które czekają Cię w świątyni, są proste: uwalniać więźniów z klatek, dostawać się w nowe miejsca umiejętnie stosując czar Jump i przestawiając dźwignie, odszukać na trzecim poziomie księżniczkę Sheewane, a na piątym znaleźć dwa dyski energetyczne. Należy tylko pamiętać, aby skrupulatnie wypełnić polecenia na czwartym poziomie czyli ustawić zegary (west-1, north-2, east-3), pchnąć dźwignię, napić się z fontanny. W świątyni masz szansę ponadto rozwinąć zdolności swych bohaterów, a w księdze Bark zapoznać się z twórcami programu **Might & Magic**. Po wykonaniu misji nie zapomnij zgłosić się po nagrodę do królowej spritów.

Idąc dalej lasem na wschód, natkniesz się na wilki, a potem również kobry (magicznie postarzają) i mo-

księcia, może przeczytać złodziej, który uzyskał ten tytuł w Północnym Sfinksie na terenie Xeenu. W wieży dowiesz się również, komu złodzieje sprzedali Trzy Złote Statuetki i klejnot poszukiwany przez Thaddeusa. Do złodziejskiego skarbcza dobierzesz się, otwierając tajne przejścia uderzeniem w gongi (trzy razy). Jedna ze skrzyń wymaga hasła i wystarczy tylko z dzieciństwa przypomnieć sobie jakież to zdanie wypowiadał Alibaba.

Skoro Jewel of Ages jest we Wschodniej Wieży czas się tam skierować. Na samym południowo-wschodnim krańcu świata spotkasz szczęśliwych Derka i Celię (tylko wtedy, jeśli uwolniłeś Celię z łap zombich w Xeenie). Od Derka otrzymasz obsydianowy miecz. Na północ od ich chaty, w krainie strzeżonej przez gargoryle, znajduje się Wielka Wschodnia Wieża.



dliszki. Po drodze znajdziesz chatki z owocami (kokos-szczęście, jabłko-siła, pomarańcz-intelekt, śliwka-szybkość, gruszka-wytrzymałość, banan-celność, borówka-osobowość), a także dziury trolli, w których oprócz walki z ich mieszkańcami, czekają skarby i magiczny sok trolli (+1 All Statistic). Prędzej czy później natkniesz się na Wielką Południową Wieżę. Klucz do niej ma mieszkający niedaleko Thaddeus, który poprosi, abyś odzyskał jego Jewel of Ages. Klejnot ten przywróci fontannie młodość i jej magiczną moc.

WIELKA POŁUDNIOWA WIEŻA - twierdza należy do złodziei i pokonanie ich nie powinno nastroić poważniejszych trudności. W wieży uważać trzeba na miejsca z zapadniami (zrzucają na sam dół), a poza tym możesz podszkolić swego złodzieja (jak przeczyta Manual of Master Thievie-ry). Książkę, która jest do wglądu

WIELKA WSCHODNIA WIEŻA - bardzo mi przykro, ale grając i robiąc notatki zapomniałem zapisać, kto i gdzie daje klucz do tej budowli, a teraz już nie pamiętam. Ale rzecz jest najprawdopodobniej banalna. Wieżę zamieszkują magowie, a na jednym z poziomów siedzi nawet gamma gazer (przedsnak tego, co czeka Cię na polach lawy). Magom należy odebrać klejnot Thaddeusa i dwa dyski energetyczne. Kiedy natkniesz się na Księgę Wielkiej Potęgi, poważnie zastanów się, czy ją czytać. Co prawda dodaje aż pięć poziomów doświadczenia, ale za to zabiera wszelkie umiejętności. Natomiast czarodziej może tu podszkolić intelekt.

Po zwróceniu Thaddeusowi klejnotu zawsze, kiedy tylko poczujesz się nieco staro, będziesz mógł przyjść i napić się z jego fontanny. Po załatwieniu duchownych Bark, złodziei i magów wróć do Castlevie, a potem

wyjdź z miasta i udaj się drogą prowadzącą na północ. Dla tych, którzy grają w skróconej wersji (a więc w sam **Darkside of Xeen**), będzie to droga przez mękę, gdyż nie dysponują jeszcze dobrymi czarami, a traktu strzegą silne czerwone jaszczury (armadillo, HP 800). Jeżeli nie radzisz sobie z nimi, zawsze możesz spróbować pójść rzeką, gdzie jesteś zabezpieczony przed ich atakiem. Jednakże okolice drogi należy przeszukać, aby znaleźć emerald handle i oddać go Vesperowi. Vesper w dowód wdzięczności ofiaruje Ci Przepustkę do miasta Sandcaster.

SANDCASTER - oto przed Toba pierwsza poważna próba. W Sandcaster należy przeprowadzić masową egzekucję czarodziei i czarodziejek (złych, oczywiście), a niełatwe to zadanie, bo towarzystwo jest liczne, silne i bardzo przywiązane do swego plugawego życia. W mieście można nauczyć się nawigacji, prestidigitacji, lingwistyki, kupiectwa, kupić Vulture Repellant (ale nie wiem, po co, bo nie działa) oraz Przepustkę do Lakeside. Kupiec i kowal dadzą Ci proste zagadki matematyczne (równanie z dwiema niewiadomymi na poziomie szkoły podstawowej), a za ich rozwiązanie otrzymasz dużo punktów doświadczenia. Sandcaster rządzi czarnoksiężnik Xenon i wiedźma Morgana. Do siedziby Xenona dostaniesz się tylko poprzez podziemia. W podziemiach za 50.000 złotych można skorzystać z siłowni i moim zdaniem warto to zrobić. Zarówno u Xenona, jak i w kwaterach magów (ale ukryte za ścianami) znajdziesz czarodziejskie mikstury. Tak na marginesie: właśnie odnalazłem w notatkach, że klucz do Wschodniej Wieży znajduje się w Sandcaster. A więc, oczywiście, zmieniamy kolejność. Najpierw likwidacja zła w mieście, potem dopiero w wieży.

Sandcaster leży na samym skraju pustyni i jak uczy doświadczenie z poprzednich części cyklu, pustynia nie jest terenem do przejścia ani łatwym ani przyjemnym.

PUSTYNIA - z potworów tu mieszkających przyzwoite (bo dające się łatwo uśmiercać) są tylko piaskowe kwiaty. Reszta czyli iguanosaurusy, sępy i gryfy to istna zgroza. Poza tym na pustyni w niektórych miejscach traci się całą żywność. Dla osłody można znaleźć lampy z geniuszami, ale uwaga: gemy i pieniądze dostaje cała grupa, zaś punkty doświadczenia tylko osoba, która uwolniła geniusza. Pośrodku pustyni wznosi się Piramida, ale nią zajmiemy się później. Na



północ od pustyni, w miejscu nazywanym Griffin Pass (chyba domyślasz się, kogo będzie tam pełno) mieszka ucząca wspinaczki Freeda oraz rycerz królowej Kalindry, Ambrose. Idąc dalej na północ, natkniesz się na miasto Lakeside położone pomiędzy jeziorem a krainą śniegów.

LAKESIDE - ponieważ mieszka tu czarownice, więc tradycyjnie będą również ludzie uwięzieni w klatkach. Jedna z czaszek na hasło "witch" daje członkostwo Gildii, napicie się z kotłów może poprawić cechy Twoich bohaterów, ale może też ich przemienić w kamień. W kwaterze czarownic leży Przepustka do Necropolis, Złota Statuetka, a łódką można przepłynąć na Wyspę Zaginionych Dusz. W podziemiach pod miastem uzyskasz tytuł Mistrza Modlitwy.

Na północ i zachód od miasta rozciągają się śnieżne pustkowia pełne gigantów i piekielnych szerszeni (co szerszenie robią w takim klimacie, Bóg jeden raczy wiedzieć). Od króla gigantów otrzymasz Dyski Energetyczne i to bez walki. Jest taki miły, że da je z dobrej woli. Drwal Ektor zgubił pamiątkowy pierścion i jeżeli go odnajdziesz (jest w jednym z sągów), ofiaruje Ci obsydianowy topór. Na północ od Lakeside leży zamek Blackfang, do którego na razie nie można się dostać, a na północny zachód Wielka Północna Wieża.

WIELKA PÓLNOCNA WIEŻA - klucz do niej otrzymasz od króla karłów mieszkającego tuż obok. Poprosi, abyś przyniósł mu Chalice of Protection. Wieże zamieszkują rycerze (liczna kompania). Czytając księgi, należy uzupełnić zdania o samogłoski. Hasła brzmią:

1) Piętro pierwsze: *let sleeping dogs lie i he who laughs last, laughs best.*

2) Piętro drugie: *the needs of the many outweigh the needs of the few i love of money is the root of all evil.*

3) Piętro trzecie: *a fool and his money are soon parted, i don't look a gift horse in the mouth oraz if wishes were horses, beggars would ride.*

Na czwartym piętrze znajdują się dwa Dyski Energetyczne, szef rycerzy i pięć tronów. Warto najpierw usiąść na czterech stojących w dwóch rzędach, a potem na Tronie Euforii.

Na zachód od rycerskiej wieży leży miasto Necropolis (na samym rogu pół lawy) i już sama nazwa wskazuje, że będą tu mieszkali umarlaki (czar duchownego Holy Words zdziała cuda). Najpotężniejszym z nich jest lich San-

dro. Jeżeli przyniesiesz mu jego serce (jest w podziemiach), Sandro zostanie wyzwolony i pozwoli Ci zabrać Złotą Statuetkę. Potem ofiaruje kamień otwierający Dungeon of Death w Xeenie.

DUNGEON OF DEATH - znajduje się w Xeenie, na zachód od miasta Vertigo. Na pierwszym poziomie należy rozwiązać krzyżówkę (rozwiązania wszystkich, kilkudziesięciu haseł są zawarte w historii opowiadanej przez statuetę) i jest to dość łatwe, ale strasznie czasochłonne. Potem już można zejść na dół, zmierzyć się ze zgrają screamerów, zgrają skeletal lich, rozbić im Ołtarze Zła i zarobić mnóstwo punktów doświadczenia.

Wracamy na **Ciemną Stronę**. Czas odwiedzić Ellingera i przekazać mu Dyski Energetyczne. Z ich pomocą czarodziej uwolni Castle Kalindra.



ZAMEK KALINDRA - położony na zachód od Castleviu. Można tu nauczyć się Mistrzostwa Walki i Wyczuwania Niebezpieczeństwa. Otwórz te sejfy, które dadzą się otworzyć i zabierz ich zawartość. Szyfr do pozostałych poda złodziej uwięziony w lochach zamkowych. Nie radzę wypuszczać z cel dragon mummy (2000 HP). Na pierwszym piętrze, w kwaterze kapitana otrzymasz od jego córki klucz do podziemi na Wyspie Zaginionych Dusz. Tylko Songbird of Serenity, znajdujący się w tych podziemiach, może wyrwać kapitana z rozpacz po porwaniu królowej. Na trzecim piętrze zamku stoją beczki z Queen's Brew (osobowość) i Knight's Brew (siła), a także mechanizm aktywizujący lustra (mirror portals).

DUNGEON OF LOST SOULS - tu mieszkają minotaury i wyglądające identycznie acz groźniejsze od nich gorgony. Na poziomie pierwszym na-

leży przewrócić wszystkie klepsydry, na drugim przesunąć dźwignie, ustawić zegary (wszystkie do góry) i napić się z fontann, na trzecim przesunąć dźwignie, na czwartym ustawiając dźwignie zlikwidować pola teleportacyjne i zapłacić 250.000 złotych za wejście na ostatni poziom. Na piątym poziomie musisz powypuszczać z klatek wszystkie ptaki (jeden z nich to właśnie Songbird of Serenity) oraz oglądając mapę przeczytać napis, który tworzą korytarze. Teraz znasz już prawdziwe imię Alamara.

Z ptakiem należy wrócić do kapitana Dimitriego. Poda on Ci kombinację do sejfów zawierających Dyski Energetyczne i skieruje do spotkanego już w Griffin Pass rycerza Ambrose. Na pytanie, kto Cię przysłał, trzeba oczywiście odpowiedzieć, że Dimitri. Wtedy Ambrose wręczy Ci Uzdę

(ma posłużyć okiełznaniu gryfa) i poprosi, abyś zaczarował ją w Sandcaster u Natashy (będzie to kosztowało 50 tysięcy). Kiedy wrócisz z Zaczarowaną Uzdą, Ambrose skieruje się do Zamku Blackfang. Gdy staniesz pod jego murami, przewiezie Cię gryfem na zamkowy dziedziniec.

ZAMEK BLACKFANG - tu właśnie uwięziono królową Kalindrę, ale nim ją uwolnisz (jest w podziemiach), czeka Cię rozprawa z wampirami. Uwolnić królową od jej wampirzej postaci może tylko Korona. Kalindra poda Ci szyfr otwierający jej osobisty sejf. Kiedy wrócisz z Koroną, królowa będzie wolna. Otrzymasz od niej klucz do Piramidy.

PIRAMIDA - skrył się w niej smok Pharaoh, ale wcale niełatwo do niego dotrzeć. Na pierwszym poziomie musisz przestawić wszystkie dźwignie i rozwiązać zagadki czaszek (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).



eschkające w piramidzie (*cloud dragon*) plują lodem i są naprawdę wymagającymi przeciwnikami. Na drugim poziomie musisz odczytać z mapy liczby, jakie ukaże położenie korytarzy, a potem dokonać prostego działania arytmetycznego (liczba 1701 wpuszcza na trzeci poziom). Na ostatnim piętrze jest kwatera Pharaoha (używaj czaru Jump, aby przeskoczyć pola teleportacyjne). Smok opowie Ci o zamierzeniach Alamara i wyjawia, że z nieba spadły dwa statki kosmiczne. Jednym przyleciał Alamar, a kto drugim? Pharaoh wyśle Cię, abyś to sprawdził i usunie lawę blokującą do tej pory wejście do statku.

STATEK KOSMICZNY - właściwie są dwa, ale ten Alamar nas nie interesuje. Drugim przyleciał natomiast Corak - odwieczny wróg Alamara-Sheltema. Niestety, został uwięziony w kabinie pilota. Aby usunąć pole, należy komputerowi prawidłowo podać hasło (Where no man has gone before). Uwolniony Corak nie jest jednak gotów, aby podjąć walkę z Alamarą. Alamar korzysta bowiem z mocy dawanej mu przez Cube of Power. Z tymi wiadomościami wróć do Pharaoha. Na statku możesz też zaktywizować kamienne czaszki, dotknięcie ich poprawi statystyki, ale doda bohaterom 50 lat. Jeśli zwróciłeś Thadeusowi klejnot, to możesz potem szybko się odmłodzić pijąc wodę z jego fontanny.

Smok Pharaoh, po usłyszeniu ostatnich nowin, skieruje Cię do miasta Olympus (Przepustka) i obdarzy tytułem Wybranego.

OLYMPUS - podniebne miasto bogów. Tu znajdziesz rozwiązania niektórych zagadek, a w podziemiach (podziemia w chmurach, hmm...) kup od Cyrana Tribbles. Później podaj to słowo jako hasło, a znajdziesz się w So-

ul Storage, gdzie leży Soul Box. Po Olympusie - jako mieście bogów, do którego w dodatku tak trudno dotrzeć - spodziewałem się jakiś fajerwerków, ale niestety nie ma w nim nic interesującego.

Z Soul Box idź z powrotem do Coraka. Corak schowa się w pudełku i teraz pozostaje Ci tylko wejść do zamku Alamara. Przedtem jednak parę słów o miejscach, o których dotąd nie wspomniałem.

WIELKA ZACHODNIA WIEŻA - opanowana przez heretyckich mnichów. Droga do niej prowadzi tylko przez chmury. Znajdziesz tu dwa Dyski Energetyczne i Złotą Statuetkę.

KOPALNIE - w górach jest ich mnóstwo. Można wykopać klejnoty i zanieść je do rzemieślników, którzy przygotowują z nich broń.

CHMURY - wyjście w chmury jest z każdej wieży i zamku. Potworów multum, poczynając od słabiutkich spritów, aż po silne golem. Prowadzi przez nie (przez chmury, a nie przez golem, oczywiście) Skyroad (nie trzeba stosować czaru Lewitacji), ale niestety napadają tu bandyci i jeśli nie podzielisz się z nimi funduszami, wyślą przeciw Tobie trzy smoki. Na drodze spotkasz kupców. Ich zagadki są proste i rozwiązanie pozostawiam Twojej inteligencji. Dla ułatwienia tylko powiem, że w jednej z nich chodzi o błoto (mud). Używając czaru Teleportal, można na "wysepkach" znaleźć lampy z geniuszami, ale uwaga: jeden z geniuszy jest zły. Wejścia od strony chmur do zamku Alamar pilnuje Megadragon i pokonanie go jest raczej niemożliwe (100.000 HP).

SFERY ELEMENTALNE - droga do tych czterech sfer prowadzi ze Skyroad. Należy w nich obudzić Śpiących (przedtem uruchomić generatory

na terenie Xeenu w czterech rogach świata i uzyskać tytuł Wybranego) oraz zdać test przed ołtarzami (trudny). Po zdaniu testu będziesz zdolny otworzyć skrzynię.

POLA LAWY - tradycji stało się zadość. To najtrudniejsza w eksploatacji kraina Ciemnej Strony. Zwłaszcza nieprzyjemne są gamma gazer (4000 HP), ale strzegą one bogactwa zaiste ogromnego: fontanny dodającej czasowo 2.500 HP (warto rzucić przy niej czar Lloyd's Beacon, żeby móc szybko wrócić. W niektórych sytuacjach nie poradzisz sobie bowiem bez extra Punktów Życia). Na polach lawy znajdują się ponadto dwa statki kosmiczne i zamek Alamara.

ZAMEK ALAMARA - straż składa się z anihilatorów i autobatów. W podziemiach dowiesz się, jaki czas trzeba ustawić na zegarach, a także znajdziesz klucz do Dragon Tower (wieża w Xeenie), kod wskazujący drogę na trzecim piętrze zamku oraz Xeen Power Juice o czarodziejskiej mocy (+5 poziomów). Schody prowadzą do miasta Shangri-la w Xeenie.

Aby dostać się na trzecie piętro, musisz ustawić zegary i podać statui prawdziwe imię Alamara. Na trzecim piętrze wykorzystaj znaleziony w podziemiach kod, pamiętając, że F=fire, W=water, A=air, E=earth. Teraz stanniesz twarzą w twarz z Alamarą. Jeżeli masz przy sobie Soul Box z Corakiem w środku, nie bojsia niczego. W pięknej walce Corak unicestwi Alamarę (poświęcając własne życie). I to już koniec tej historii. Planeta została uratowana, zło zwyciężone, Ty zaś zwycięski pozostałeś na placu boju. I tylko trochę szkoda Coraka.

Ale dla tych, którzy zainstalowali pełną wersję czyli **World of Xeen**, przygoda jeszcze trwa.

ZABAWA W SWATA

No właśnie. Królowa Kalindra chce się żenić, a narzeczony nie wie gdzie. Ponieważ w podziemiach zamku Alamar znalazłeś klucz do Wieży Smoków, więc czas ją odwiedzić.

WIEŻA SMOKÓW - znajduje się w Xeenie na polach lawy. Jak sama nazwa wskazuje, jest tam aż gęsto od przeróżnych smoków. Druid Alister mieszkający na pierwszym piętrze poprosi, abyś dostarczył mu jajo. Smoki, jak to smoki, śpią wręcz na skarbach, mają poza tym zielone mikstury (+40 endurance) i księgi (+10 mln. punktów doświadczenia), a wszystkiego tego strzeże m. in. siedmiu Królów Smoków. Kiedy wyjdiesz w chmury, przygotuj się na morderczą walkę.





W księgach trzeba wyczytać hasło smoków (cztery księgi, każda podaje jedną sylabę). Kryształ zwiększają doświadczenie, a Kule jednym robią krzywdę, a drugim nie, ale chyba są bezużyteczne. Kiedy podasz statui wyczytane w księgach hasło, otrzymasz Silver ID Card (otwiera pilnowane przez czaszkę tajne przejście w podziemiach zamku Alamar, wewnątrz znajdziesz klucz do Darkstone Tower).

DARKSTONE TOWER - następna z wież w *Xeenie*, do której klucz znajdował się po **Ciemnej Stronie**. Leży na wschód od Jaskini Iluzji, na skraju krainy śniegów. Aby dostawać się z piętra na piętro, trzeba uderzać w gongi (pojawiają się wtedy niestety onyksowe golem - 10.000 HP i zabierają Punkty Czarów). Na czwartym piętrze, kiedy podasz czaszkę hasło (120), będziesz mógł wziąć z niebieskiego sześcianu Gold ID Card (otworzy następne przejście w podziemiach zamku Alamar - tam znajduje się książę Roland, od którego otrzymasz Amulet do Południowego Sfinksu).

POŁUDNIOWY SFINKS - jego prawdziwe imię brzmi: Picard. Od króla mumii otrzymasz Chimes of Safety w zamian za Widget. Chimes of Safety otworzą przejście prowadzące z Darkstone Tower w chmury.

W chmurach nad Darkstone Tower musisz iść, iść, iść i iść okropnie długą drogą, dopóty nie dojdiesz do Piramidy. Kiedy przekroczysz jej bramy, to będzie już naprawdę koniec gry. Ufff.

Ciemna Strona i Xeen scala się w jeden świat pod szczęsnym panowaniem królowej Kalindry i księcia Rolanda (a co z biednym królem Burlockiem z Xeenem? Ani chybi wykopsali nieszczęśnika).

A teraz parę rad jak najefektywniej grać:

1) Właściwie stale grupa powinna być otoczona ochronnymi czarami Day of Protection i Day of Sorcery, a co najmniej Protect from Elements.

2) W miastach i podziemiach nie zapominaj o czarze Wizard Eye.

3) Miej w grupie co najmniej dwie osoby zdolne stosować czar Lloyd's Beacon i rzucaj go w miejscach, do których musisz wracać.

4) Pieniądze i gemy przechowuj w banku, bo wtedy procentują.

5) Czary o długim działaniu (np. Lewitacja) najlepiej rzucać tuż po piątej rano, bo ich moc kończy się wtedy dopiero o piątej następnego dnia.

6) Słuchaj wszystkiego, co mają do powiedzenia napotkani przez Ciebie ludzie.

7) Czaru Divine Intervetion używaj tylko w ostateczności. Bogowie każą słono płacić za swą pomoc.

Dwa miesiące temu, zaczynając omawiać cykl **Might & Magic**, obiecałem, iż po ostatnim odcinku dokonam krótkiej oceny całej serii.

Część trzecia (*Isles of Terra*) znacznie odbiega poziomem od dwóch następnych. Paskudne efekty i denerwująca muzyka, niezła, ale nie zachwycająca grafika, kłopotliwy sposób korzystania z mapy, nadmiar zagadek logiczno-matematycznych, brak problemów finansowych (te przecież zawsze uatrakcyjniają grę), nadmiernie rozbudowane właściwości przedmiotów, źle skonstruowane menu inwentarza. To wady Wysp Terry.

World of Xeen to natomiast gra wielka (i to nie tylko objętościowo). Programiści wyciągnęli wnioski z własnych błędów i zaszokowali mnie bogactwem przedstawianego świata, łatwością korzystania z wszelkich możliwych opcji i wspaniałą grafiką (bajeczne wstawki animowane, zwłaszcza zakończenia *Clouds of Xeen* i *Darkside of Xeen*; **World of Xeen** zakończenie ma, niestety, nie tak efektowne). Oczywiście, nie jest to gra bez wad. Za jedną z ważniejszych uznałbym pewien brak związku przyczynowo-skutkowego. Jeżeli na przykład obrabujesz króla i wykosisz jego gwardię, to powinien mieć przecież pretensję, a jeżeli zawrzesz pokój z szefem jakiś potworów, to dlaczego jego poddani jeszcze Cię atakują? Poza tym zbyt szybko zdobywa się kolejne poziomy doświadczenia (kończąc *World of Xeen*, miałem rycerza na 148 poziomie, a to też dlatego tak nisko, że nie stało pieniędzy, aby opłacić instruktora) przez co część walk zamienia się w nie wymagające od gracza wysiłku jatki. Bestiariusz jest bardzo bogate, ale czasem nie trafione graficznie (np. latające stopy, przeklęte dłonie, piekielne szerszenie). Cechy (inteligencja, osobowość itp.) rozrastają się wprost gigantycznie i tu twórcy **M&M** wykazali absolutny brak zahamowań. Miasta są zbyt schematyczne i źle opracowane graficznie (przecież miasta to, na Boga, domy, a nie system korytarzy z drzwiczkami tu i ówdzie). Ale najbardziej chyba boli nie wykorzystanie przez ludzi z **New World Computing** tak wspaniałego zdarzenia, jakim jest, w każ-

dej uczciwej grze role-playing, rozmowa grupy herosów z mieszkańcami penetrowanego świata. Tu świetnym przykładem in plus może być zarówno seria *Magic Candle*, jak i *Darksun*. Szczerze też przyznam, że gra w pewnym momencie (po pokonaniu Alamara) staje się już nieco nużąca, ale może moje odczucie wynika z tego, że aby zamknąć niniejszy artykuł, siedziałem przy komputerze bite dwa dni (co absolutnie nie znaczy, że **World of Xeen** da się w dwa dni ukończyć!). Ale jak już powiedziałem, pomijając wszelkie wady, gra jest wielka. Na niewiele programów czekam z taką niecierpliwością, jak na następną część **Might & Magic** (mam nadzieję, że takowa będzie). Jeżeli tendencja zwykła zostanie utrzymana, to **M&M6** może być grą stulecia (a przynajmniej roku, bo słuchy chodzą, że program *Stonekeep* firmy *Interplay* ma być niesłychanym wydarzeniem na rynku gier role-playing). A tego wypada życzyć zarówno firmie **New World Computing**, jak i wszystkim, którzy tak bohatercko walczyli z Alamarem-Sheltem.

Jacek Piekara

ERRATA!

W trakcie prac redakcyjnych nad serią **Might & Magic** zdarzyły się trzy nieprzyjemne pomyłki. Po pierwsze, w **M&M3** wypadł jeden akapit. Prestidigitatorem powinien zostać czarodziej, a Mistrzem Modlitwy oczywiście duchowny. Po drugie, w tym samym opisie brakuje hasła dla Lustra do przeniesienia do miasta Blistering Heights, które brzmi Redhot, a hasło Orge powinno brzmieć Ogre. I po trzecie, zostały zamienione oceny **M&M3** i **M&M4**. Część trzecia (**M&M3**) powinna mieć w metce 87%, natomiast część czwarta (**M&M4**) - 100%. Przepraszamy wszystkich Czytelników wprowadzonych w błąd (i autora opisu) za te chochlikowe psoty.

redakcja





Producent: Mindscape

W jednym z poprzednich numerów naszego pisma poznaliście grę strategiczną **Genesis**. Jak sądzimy, wielu z Was zdążyło już doświadczyć na własnej skórze, jak trudno zostać wielkim architektem i urbanistą, strategiem i poniekąd wodzem armii. Aby ułatwić wam odszukanie siedmiu zagubionych klejnotów (główny cel gry), proponujemy zapoznać się z dawką zamieszczonych poniżej podpowiedzi i wyjaśnień.

KONFIGURACJA GRY I SCENERIE

Przed rozpoczęciem zabawy nieodzowne staje się skonfigurowanie programu. Dotyczy to następujących zagadnień:

- ilości graczy "ludzkich" (od 1 do 3);
- odtwarzania efektów specjalnych lub zastąpienia ich muzyką;
- typu odczytywania danych (z dyskietki lub "twardziela");
- ustawienia poziomu trudności gry (chodzi tu głównie o ilość pieniędzy);
- wyboru jednej z pięciu scenerii lądów, na których przyjdzie grać.

Każda z tych pięciu scenerii jest odmienna i postaramy się tu pokrótce je opisać:

- 1 - wielka przestrzeń lądowa z rozsiętymi tu i ówdzie górami;
- 2 - przeciwieństwo pierwszej - tu dominuje bezkresne morze z nielicznymi wyspami;
- 3 - terytorium równie obszerne jak pierwsze. Centralnym punktem tego lądu są rozległe pasma wysokich gór;
- 4 - niezbyt wielki obszar rozdzielający na pół ocean. Dominuje krajobraz nizinny z pojedynczym masywem górskim pośrodku;
- 5 - sceneria chyba najmniejsza ze wszystkich. Pojedyncza średniej wiel-

kości wyspa pośród wód oceanu.

Wybór pozostawiamy graczowi.

OBSŁUGA GRY

Opis ekranu gry wraz z wyszczególnieniem ikon zamieszczono w jednym z poprzednich numerów czasopisma (ŚGK nr 2/94), a zatem zbyteczne jest tu objaśnienie ich po raz kolejny. Wspomnimy tylko o dość dziwnej rzeczy, jaką jest niezgodność wersji tej gry. Różnice te nie są duże, a dotyczą jedynie wyglądu ikon oraz wystroju wnętrza budynków. Niech nikt się więc nie dziwi, jeśli objaśniane przez nas elementy wyglądają nieco inaczej bądź w ogóle nie istnieją.

MIESZKAŃCY

Na każdym terytorium można zauważyć stojącą w polu samotną chorągiewkę. Flaga ta pełni dwie funkcje - stanowi wyznacznik danego obszaru (możesz go podbić poprzez dojście do niej jednym z Twoich żołnierzy) oraz wprowadza do ważnego menu - funkcji mieszkańców. Składa się ona z tabeli podzielonej na osiem części (każda dla danej specjalności), a są to:

- osadnicy (*settler*)
- rolnicy (*farmer*)
- budowniczy (*architect*)
- naukowcy, wynalazcy (*inventor*)
- kowale, konstruktorzy (*blacksmith*)
- cieśle (*carpenter*)
- drwale (*woodsman*)
- specjaliści (*specialist*)

Aby zatrudnić danego mieszkańca na wybranym stanowisku, należy przemieścić w odpowiednie miejsce (za pomocą kursora) jeden z kwadracików, który symbolizuje tegoż obywatela. Na każdym z nich widnieje cyfra od 1 do

7 obrazująca morale osobnika (im większe, tym lepiej). Kiedy tylko dany mieszkaniec zacznie wykonywać swoją robotę, znajdujący się na kwadraciku rysunek chmurki przeobraża się w ikonę obrazującą dane zajęcie. Może się to stać od razu, po przeniesieniu kwadracika na odpowiednią część tabeli, ale niekiedy rozpoczęcie pracy następuje dopiero w następnej porze roku.

Osadnicy nie wykonują żadnej czynności. Można ich jedynie zaciągnąć do armii poprzez wydanie rozkazu z centrum dowodzenia. Farmerzy za to samoczynnie zaczynają uprawiać dane pole, które oczywiście musisz im wydzielić. Zadaniem architektów jest budowa, drwale i cieśle zajmują się drewnem (wyrąb i obróbka), a specjaliści wytwarzają różne produkty konsumpcyjne. Praca naukowców i kowali uzależniona jest od budowy warsztatów (patrz: **BUDOWLE**).

BUDOWLE

Tabela konstrukcji przedstawia się następująco (od góry):

- **barracks** - koszary i centrum dowodzenia;
- **drill** - wieża wiertnicza, coś w rodzaju kopalni;
- **temple** - świątynia;
- **workshop** - warsztat i pracownia naukowa;
- **tavern** - tawerna, zajazd;
- **shop** - stragan, sklep;
- **warehouse** - magazyn, skład;
- **stone wall** - kamienny mur;
- **portcullis** - brama;
- **well** - studnia głębinowa;
- **road** - kamienna droga;
- **field** - pole uprawne.

Materiałowe i finansowe koszty budowy umieszczone są w tabelce obok nazw, więc nie będziemy ich podawali. Przyda się natomiast szczegółowy opis funkcji spełnianych przez wymienione budowle:

1. **Koszary** - jak już wspomniał autor poprzedniego artykułu traktującego o **Genesii**, jest to najważniejszy budynek w mieście. Spełnia on trzy podstawowe funkcje: tworzenie jednostek wojska, ustalanie wysokości podatków i zawieranie przymierza z jednym z przeciwników. Wszystkie te opcje znajdziesz, wchodząc do środka (prawy przycisk myszy na budynku) i klikając celownikiem na siedzącego za stołem wąsatego jegomościa. Przy tworzeniu armii pojawiają się najpierw jej typy - piechota, łucznicy, piechota konna i zbrojni rycerze na koniach. Po dokonaniu wyboru ukazuje się ilość aktualnie dostępnych ochot



ników, cena rekrutacji (pojedynczy żołd) i propozycje składu ilościowego armii. Wtedy pozostaje tylko zapłacić i już przed budynkiem pojawia się dana jednostka lub grupa (szerzej o funkcjach i typach wojsk w rozdziale **WOJSKA**). Przy ustalaniu wysokości podatków nie powinno być problemów. Masz do wyboru pobory w wysokości 0%, 5%, 10% i 20% od mieszkańca. Ale uwaga, wysokie opodatkowanie może spowodować szybki spadek morale i co za tym idzie, osłabienie społeczności.

Zawieranie sojuszu z rywalem polega na wybraniu jednej z dwóch chorągiewek o kolorach danego gracza. Wtedy w czasie jego ruchu pojawia się list z propozycją pokoju (akceptujesz lub odmawiasz). Sojusz obowiązuje w ciągu ośmiu pór roku i w tym czasie komputer nie podejmuje ataków na Twoje terytorium. Następny pakt można podpisać dopiero po wygaśnięciu starego.

2. **Kopalnia** - a raczej szyb wiertniczy do wydobywania surowców mineralnych. Po zbudowaniu jawi się jako wiecznie "podrygujący" budynek na wysokich palach z pulsującą rurą w środku. Konstrukcja ta dostarcza dwa typy surowców - materiał skalny i rudy żelaza. Ilość wydobytych bogactw jest zróżnicowana i zależy od wysokości umieszczenia szybu. Na terenie najniższym, tuż nad poziomem wód, wydobyte jest następująco - żelazo 15 jednostek, skała 4 jednostki. Wraz ze wzrostem wysokości wydobyte skały wzrasta o 4 punkty, a ruda maleje o 3 na jeden stopień terenu. Minimalne wydobyte metali to 6 jednostek, maksymalne surowców skalnych 16. Na wyższych terenach stosunek ten już się nie zmienia.

3. **Świątynia** - ma dwa zadania. Ofiarowywanie znajdującym się w środku zakonnikom określonych sum pieniężnych "na cele charytatywne" powoduje określony wzrost morale społeczeństwa danego miasta. Drugim zadaniem jest składowanie znajdowanych przez Twoje wojska kryształów.

4. **Warsztat** - jeden z najważniejszych (obok koszar i magazynu) budynków w mieście. Służy do prac badawczych nad różnymi udogodnieniami dla mieszkańców oraz nowymi rodzajami broni i środków transportu, a także do wykonywania niektórych z wynalezionych rzeczy (dokładnie czterech - wózka transportowego, armaty, okrętu i balonu). Aby uzyskać pracowników do spełniania jednej lub drugiej funkcji, należy zatrudnić ich

w menu funkcji mieszkańców na stanowiskach wynalazców lub kowali. Wtedy po wejściu do wnętrza budynku ukazuje się pomieszczenie z jednej strony zajęte przez tablicę kreślarską i stojącego przy niej długobrodego mędrca, z drugiej zaś - przez paleńsko, kowadło i czekającego przy nim z młotem w ręku specjalistę od kucia (bynajmniej nie wierszy na pamięć). Po kliknięciu na wynalazcę przechodzisz do dwóch tabeli (tzn. jednej widocznej - na drugą zmienia się klikając prawym klawiszem myszy), rzemiosła i nauk, na których rozrysowane są w postaci drzewa różnorakie dziedziny przemysłu, zawierające różne osiągnięcia techniki, jakie możesz wcielić w życie podczas gry. Tabela nauk ścisłych (sciences) zawiera głównie czysto teoretyczne pojęcia zgrupowane w cztery gałęzie: medycyna, fizyka, metale i chemia. Drugi ekran, rzemiosła (craft industry), to spis praktycznych zastosowań nauki do tworzenia już widocznych produktów Two-



jej wiedzy (np. balonu). Aby wymyślić jakąś rzecz, należy postawić za pomocą "pióra" symbol żarówki na nadającym się w danej chwili do wynalezienia przedmiocie (jego napis nie jest zamazany) i potwierdzić to, naciskając OK. By wykonać dany przedmiot, trzeba go oczywiście najpierw wymyślić. Gdy masz to już za sobą, klikasz na stojącego kowala i po wybraniu odpowiedniej rzeczy wybierasz "chmurkę" akceptacji. Należy pamiętać przy tym, że wyrób danego przedmiotu kosztuje pewną ilość materiałów i pieniędzy, podawaną zresztą przez technika za kowadłem, więc nie dysponując odpowiednią ich ilością, produkcja nie dojdzie do skutku. Dodatkowe informacje o omawianym temacie można znaleźć w rozdziale **NAUKA I TECHNIKA**.

5. **Tawerna** - w izbie przypominającej podrzędny bar spotkasz kilku interesujących osobników. Od gościa przy bufecie i drugiego zajądającego coś przy stoliku możesz kupić infor-

macje na temat położenia kryształów w najbliższej okolicy. Oferując daną kwotę, otrzymujesz mniej lub bardziej wiarygodne dane, a także mapę z zaznaczonym miejscem spodziewanego odnalezienia wspomnianych kryształów. Stawki za tę usługę są jednak najczęściej tak wysokie, że nie stać Cię w ogóle nawet na zapłacenie najniższej z nich.

6. **Magazyn** - jak sama nazwa wskazuje, służy do magazynowania. Zawartość składu stanowią następujące rzeczy: surowce kopalne (skała i metal), drewno, zapasy wody pitnej i pożywienia oraz produkty działalności specjalistów - biżuteria, tkaniny, ceramika i owoce. Każdy element posiada określoną w liczbach ilość, a maksymalna pojemność jednego magazynu wynosi 500 takich jednostek ilościowych, dlatego pojedynczy skład zwykle nie wystarcza na całe miasto. Dodać tu należy, że bez tej konstrukcji miasto nie ma zbyt wielu szans bytu, stąd jej budowa musi stanowić jeden z pierwszych celów rozbudowy Twojej wioski.

7. **Sklep** - dość ważna budowla (zwłaszcza gdy graczowi brakuje gotówki), ściśle powiązana z trzema rzeczami: magazynem, specjalistami i wózkiem transportowym. Znajdujący się w sklepie kupiec zapewnia Cię, że nabeździe każdy towar, jaki mu przywieziesz wozem przed drzwi. Towar ten należy załadować z jednego z Twoich składów, stając transporterem przed bramą i wchodząc do środka magazynu. Wtedy na znajdujących się wewnątrz rzeczach pojawia się ręka z pulsującą strzałką i wskaźnik zapelnienia wózka, który wynosi maksymalnie 99 jednostek. Następnie wystarczy podjechać pod stragan i wchodząc do niego sprzedać to, co planowałeś. A co do tego mają specjaliści? Oprócz tego, że wytworzone przez nich towary również można sprzedawać, to właśnie owe produkty dają największy dochód. Dokładnie chodzi tu o dwie rzeczy - biżuterię (perle) i tkaniny (textile). Są one najdroższe - za pierwsze płać 18 od jednostki, za drugie 12. Najtańszy towar również wyrabiają owi specjaliści. Są to owoce w cenie 1 za jedną jednostkę.

8. **Inne konstrukcje**: np. drogi, studnie czy poletka nie wymagają objaśniania. Ich wygląd mówi sam za siebie.

Osobną grupę budowli stanowią domy mieszkalne. Nie można ich zbudować ot tak, nadając architektom



odpowiednie funkcje w odpowiednim miejscu. Pomieszczenia dla ludności zbuduje tylko taki "majster", któremu nie zostało w danym momencie przypisane dane zadanie konstrukcyjne lub który właśnie skończył swoją robotę i pozostaje bezczynny. Tak jak przy konstrukcji opisanych wyżej budowli, budowa domku pochłania część materiałów do tego służących (skały, drewno i żelazo). Ilość ta jednak nie jest pobierana od razu przy rozpoczęciu konstrukcji, lecz selektywnie i co jakiś czas. O ile budowa innych obiektów trwa zazwyczaj przez dwie pory roku, tak czas przeznaczony na powstanie domku jest zróżnicowany i tempo prac zależy w głównej mierze od ilości dostępnych materiałów budowlanych. Przy dostatecznej ich liczbie budowa trwa dwa lub jeden sezon (zależy to również od morale budowniczego), ale gdy surowców jest mało przeciągnąć się może nawet o kilka lat! Nie można ściśle określić ilości materiałów pobieranej przez konstruktora domku, gdyż w miarę rozwoju miasta budowane mieszkania stają się coraz to inne, nowocześniejsze. Można wyróżnić tu pięć typów domów mieszkalnych, jakie jesteś w stanie skonstruować:

- **hut** - prymitywna, drewniana chata powstająca zwykle na początku gry;
- **place** - niski, częściowo murowany domek, wyższe stadium rozwoju miasta;
- **house** - dwurodzinny murowany dom o nieskomplikowanej architekturze;
- **farm** - konstrukcja ze strzelistą wieżą na dachu, również dwupiętrowy;
- **inn** - czyli gospoda, najnowocześniejszy budynek mieszkalny.

NAUKA I TECHNIKA

Jak już wspomnieliśmy w poprzednich rozdziałach, zbudowanie warsztatu i zatrudnienie naukowców daje możliwość pracy nad wynajdywaniem różnych dziedzin przemysłu i związanych z nimi wynalazków. Można tu powiedzieć, że pod tym względem *Genesis* jest bardzo podobna do *Civilization*, jednak w tym przypadku nie zaczynasz od wymyślenia koła, by potem zakończyć grę podróżą międzyplanetarną. Wszystkie przedmioty opisane w tabeli rzemiosła i nauk mogą się teoretycznie wiązać z czasami późnego średniowiecza i możliwościami twórczymi ówczesnych ludzi. Nawet balon, który stanowi szczyt osiągnięć z zakresu rzemiosła, wydaje się być realnym elementem rozgrywanej akcji.

Tabela wynalazków, zarówno z zakresu nauki jak i rzemiosła, jest dość obszerna i pozwala grającemu na wybór własnego schematu działania przy wymyślaniu różnorodnych dziedzin przemysłu. Jednak można zauważyć, że większość dostępnych osiągnięć techniki nastawiona jest głównie na rozbudowę militarnej strony gry, czyli konstruowanie sprzętu wojskowego i różnych pomocniczych dodatków. Jedynie niektóre gałęzie "drzewa wynalazków" przeznaczone są do ułatwiania życia "cywilom". Największa z nich to medycyna w menu nauk ścisłych. Obejmuje ona odkrycie aż siedmiu typów chorób oraz szczepionek przeciw nim, lecz aby tego dokonać należy się najpierw zaopatrzyć w mikroskop i próbówkę, a że samo badanie schorzeń zabiera mnóstwo czasu, więc nie radzimy się nim zajmować przed wymyśleniem potrzebniejszych rzeczy. Jedną z nich może być nawóz sztuczny (manure, fertilizer), który daje o wiele większą wydajność pól.



Innym osiągnięciem nauki cywilnej jest piorunochron, jego działania chyba nie musimy objaśniać. W końcu pozostaje już tylko wózek transportowy, opisany w poprzednich rozdziałach, a reszta wynalazków to głównie militaria. W tabeli rzemiosła masz zatem następujący sprzęt wojskowy:

- **broń łucznicza**, czyli proca (*sling*), łuk (*bow*), i kusza (*crossbow*);
- **zbroje** - 3 typy;
- **miecze**, czyli broń biała - również 3 rodzaje;
- **armata**;
- **okręt**;
- **balon bombardujący**.

Tabela sciences nie zawiera odkryć czysto militarnych, lecz pośrednie produkty służące do ich wymyślenia, jak np. stal czy proch.

Część osiągnięć Twojej wiedzy wprowadzana jest w życie od razu, po odkryciu danego przedmiotu, np. lepszego rodzaju pancerza, lecz niektóre wynalazki muszą zostać skonstruowane, aby mogły brać udział w grze.

Są to wspomniane już działa, okręty, balony i wózki transportowe. Ich produkcja, jak już wspomnieliśmy, pochłania daną liczbę materiałów konstrukcyjnych oraz określone sumy pieniężne i aby gracz mógł mierzyć siły na zamiary, podam koszty budowy wymienionych urządzeń (wielkość podana w jednostkach w kolejności - metal, drewno, tekstylia, cena całości w po.):

- **wózek** - 10, 30, 5, 300;
- **armata** - 50, 10, 1, 600;
- **łódź** - 60, 250, 80, 3100;
- **balon** - 20, 50, 80, 3800.

Jeżeli zadałeś już swojemu mędrcowi jakąś dziedzinę do wymyślenia lub zleciłeś kowalowi urządzenie do wykonania, to nie pozostaje Ci nic innego, niż czekanie na efekty ich prac. Co jeden ruch słupkowego zegara wzrasta procent wskazujący, w jakim stopniu dane zadanie zostało wykonane. W przypadku naukowców, kiedy dojdzie do 100%, ukazuje się okno informujące, że dokonali wynalezienia danej rzeczy. Jeśli chodzi o kowali, to informują Cię oni o zakończeniu budowy w "chmurce" obwieszczonej komunikaty od mieszkańców. Szybkość wzrostu wskaźnika zaawansowania prac zależy od następujących rzeczy:

- ilości wynalazców lub kowali zatrudnionych w menu funkcji mieszkańców (im więcej, tym lepiej);
- pory roku;
- ilości zbudowanych warsztatów;
- poziomu zaawansowania w grze.

W późniejszych etapach gry, kiedy dysponujesz już pokaznym zestawem wynalazków i zbudowanych urządzeń, Twoi naukowcy strasznie się "ślimaczają" z wymyśleniem czegokolwiek nowego. Pracują kilka razy wolniej, niż na początku przy identycznym nakładzie sił. Jedyną radą na to jest budowa kilku nowych warsztatów, ale i to jedynie odrobinę zwiększa szybkość działania.

WOJSKA

W skład Twojej armii wchodzi głównie jednostki wojska utworzone w sztabie dowodzenia (*barracks*), lecz bez pomocniczych środków militarnych, takich jak armaty czy balony, długo nie utrzymałbyś się na polu walki, dlatego opisując tworzenie i dowodzenie armią, uwzględnimy również owe urządzenia.

Budując koszary jako jeden z pierwszych budynków (najdroższy zresztą) i od razu rekrutując ochotników, możesz utworzyć tylko jeden typ żoł-



nierzy - piechotę (*soldier*). Walczą oni jedynie wręcz i ich siła uzależniona jest od morale, pancerza i miecza. Aby dysponować bardziej nowoczesnymi wojakami, należy się zatroszczyć o wymyślenie odpowiednich przedmiotów:

- wynalezienie procy, łuku lub kuszy daje łuczników (*archer*);
- odkrycie uprząży (*strap*) pozwala na tworzenie oddziałów kawalerii (*horseman*);
- dodanie do tego pełnej zbroi (*plate armour*) umożliwia wysyłanie do boju rycerzy na koniach (*knight*).

Każdy z typów wojska posiada dane umiejętności i odgrywa inną rolę na polu walki. Chodzi tu głównie o ilość punktów ruchu danej jednostki, jej mobilność i siłę ataku.

Punkty ruchu:

Daną ich liczbę posiadają wszystkie jednostki wojska, jak również urządzenia pomocnicze. Punkty ruchu decydują o zasięgu poruszania się po terenie oraz strzału (w przypadku armat lub łuczników). Każdej jednostce została przypisana różna ich ilość i przedstawia się to następująco:

- armata - 6 pkt.
- piechota - 8 pkt.
- łucznicy, konni oraz wózek transportowy - 10 pkt.

Punkty ruchu, podobnie jak typy wojsk, powiązane są z pracą Twoich wynalazców z warsztatu. Wymyślenie odpowiednich przedmiotów daje możliwość zwiększenia liczby punktów ruchowych u wszystkich pojazdów oraz żołnierzy. Znajdujący się w dziale nauk (w gałęzi "fizyka") teleskop, dodaje do standardowej ilości 2 punkty, a leżący tuż obok kompas - 3 punkty. Jak można tu zauważyć, nie wspomnieliśmy nic o balonie i okręcie. Wynalezienie tych dwóch urządzeń nie może się odbyć bez uprzedniego odkrycia wspomnianych wyżej dodatków "ruchowych", a z tego powodu jednostki te nie posiadają standardowej liczby punktów ruchu. Możemy tylko powiedzieć, że zarówno dla łuczników i kawalerii, jak i dla okrętu i balonu maksymalna ilość jednostek ruchowych wynosi 15.

Mobilność i poruszanie się po terenie:

Aby przemieścić dany obiekt należy po kliknięciu nań kursorem wybrać z ukazującego się menu opcję "move". Jeżeli żołnierz lub urządzenie w danym momencie nie jest w stanie wykonać żadnej innej funkcji, np. ataku, wówczas następuje natychmiastowe przejście w tryb ruchu - kursor

w postaci krzyżujących się strzałek.

W zależności od typu terenu, po którym poruszają się Twoje wojska, każde przesunięcie danej jednostki kosztuje określoną ilość punktów ruchu. Na obszarze płaskim i bezdrzewnym koszt ten wynosi 2 punkty dla wszystkich urządzeń naziemnych i wojsk oprócz kawalerii (traci ona tylko 1 punkt), a dla ruchu po lesie lub wszelkich nierównościach terenu są to 3 jednostki (2 dla konnych). Drogi za to umożliwiają poruszanie się ze stratą tylko jednego punktu. W przypadku sterowania urządzeniami nie mającymi kontaktu z gruntem stałym, czyli okrętami i balonami, ruch o jedną jednostkę kosztuje zawsze 1.

Walka:

Zarówno poszczególne jednostki wojska, jak i urządzenia pomocnicze posiadają różne umiejętności przydatne na polu walki. Armie można ogólnie podzielić na jednostki strzelające i bezpośredniego ataku. Do tych pierwszych, jak łatwo można zauważyć, zaliczają się armaty i balony, drugie stanowi piechota i konni. Łucznicy posiadają obie umiejętności. Jak na dobrą grę przystało, wojska te różnią się także "stopniem wzajemnego niszczenia". Otóż jednostki wojska składające się z "żywych" żołnierzy mogą zostać zniszczone za pomocą każdej broni, lecz unieszkodliwić armatę potrafi tylko inne działo lub balon, ten zaś (balon) może "rozwalić" jedynie łucznik. Jeśli chodzi o ogólną siłę ataku poszczególnych jednostek, to prym wiodą oczywiście armaty i balony, siła łuczników uzależniona jest od posiadanej przez nich broni (strzał z procy odejmuje przeciwnikowi 1 jednostkę energii, łuk ma skuteczność trzech jednostek, zaś kusza - już 7), a zwykła piechota i kawaleria walczy lepiej dzięki mocniejszej zbroi i ostrzejszemu mieczowi. Te ostatnie parametry znajdują się w tabelce danego wojaka ukazującej się po naciśnięciu na niego prawym klawiszem myszy. Walka w wykonaniu Twojej artylerii ogranicza się jedynie do wyboru opcji strzału z tabeli ruchów i dobremu wycelowaniu w przeciwnika. Walka wręcz charakteryzuje się sporą widowiskowością przejawiającą się różnymi odgłosami starcia i kotłującą się chmurą w miejscu potyczki. Uwaga! Jeśli Twój żołnierz zaatakuje pierwszy, w razie niepomyślnego przebiegu bitwy może zostać przez Ciebie wycofany z walki, w przypadku napaści ze strony wroga możliwość ta nie istnieje.

TAKTYKI GRY:

Podamy tu parę rad i wskazówek ułatwiających życie, ale oczywiście nie będziemy się "rozwlekali", by nie zepsuć nikomu dobrej zabawy:

1. Pierwszymi budowlami w mieście powinny być: kopalnia i magazyn, aby móc jak najszybciej wybudować większe budowle.

2. Równie pożyteczne jest szybkie ścięcie paru drzew (najlepiej już pierwszej jesieni) i ich szybka obróbka.

3. Pierwszą większą budowlą powinien być warsztat, następnie koszary - warto jak najszybciej zająć się pracą naukową.

4. Wymyślenie nawozu sztucznego powinno stanowić jeden z pierwszych celów do wynalezienia, ponieważ pozwala to oszczędzać na zatrudnianiu większej ilości farmerów (z fertilizorem trzech rolników starcza na duże miasto).

5. Jako pierwszą broń do wynalezienia zalecamy łuk i kuszę, które dają dużą przewagę na polu walki, następnie dobrze zatroszczyć się o armatę oraz teleskop i kompas;

6. Nie warto zajmować się szybkim podbojem nowych terenów, ponieważ skomplikuje to Twoje poczynania i utrudni kontrolę nad wszystkimi zagrożonymi punktami, a wtedy Twoje miasta często padają łupem nieprzyjaciela. Inna sprawa to kontrola nad rozwojem wszystkich wiosek - najczęściej po prostu brakuje czasu, aby zrobić to, co potrzebne.

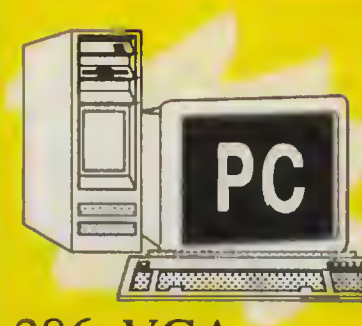
7. Niszcząc miasta komputera, należy się skoncentrować na koszarach i warsztatach - potem już Ci pójdzie bez większych problemów.

8. Aby pokonać przeciwnika, należy zająć wszystkie jego terytoria i wybić do nogi wszystkich jego żołnierzy oraz zniszczyć każde urządzenie - nawet wózek transportowy.

**Tomasz Staroń
Przemysław Ścierski**

STRATEGICZNA






286, VGA
3 Mb HDD
SoundBlaster

1 Mb RAM



Producent: Silmarils

Chyba każdy miłośnik gier RPG zna *Ishar - Legend of the Fortress* oraz *Ishar - Messengers of Doom*. Powszechnie wiadomo też, że wkrótce ma się ukazać na rynku trzecia część tej serii. A jednak to nie wszystko, jeśli chodzi o świat Ishara. Zanim ktokolwiek zaczął wędrować po tej złowrogiej, ale i pięknej krainie, twórcy z firmy **Silmarils** ofiarowali możliwość zwiedzenia jej zakątków w czasach mitycznych, kiedy żyli jeszcze legendarni herosi obecni duchem w późniejszych częściach. Mowa oczywiście o grze **Crystals of Arborea**.

Program opowiada historię wyspy zwanej Arboreą, na której Stworzyciel Świata umieścił cztery Kryształ Równowagi Wszechświata - ziemi, nieba, ognia i wody. Na wyspie tej żyły w tamtych czasach w pokoju trzy rasy: orki, królewskie elfy oraz czarne elfy. Jednak wkrótce pojawił się Morgoth i skończył się złoty wiek Arborei. Bóg Zła zatopił wyspę, pozostawiając na powierzchni jedynie jej mały fragment, ukradł i ukrył Kryształ oraz przeciągnął na swoją stronę orki i czarne elfy. Królestwo Arborei stanęło na krawędzi zagłady.

Ty, jako książę królewskich elfów Jarel, wraz z grupą sześciu rodaków: Jonem, Zachem, Irvanem, Akeerem, Olbarem i Thormem (ciekawe czy pamiętasz skądś te imiona - tak, to nazwy wysp w *Ishar 2*) postanowiliście odnaleźć Kryształ i umieścić je w specjalnie przeznaczonych do tego celu wieżach, ratując w ten sposób Arboreę (każdy Kryształ ma specyficzny kształt i musi być umieszczony w konkretnej wieży oznaczonej nad drzwiami jego symbolem). Musisz się jednak spieszyć, ponieważ Morgoth jest o krok od ostatecznego zawładnięcia światem.

Po "odpaleniu" gry i obejrzeniu prostej, acz uroczej introdukcji pojawia się ekran główny. Przede wszystkim widoczne są tutaj ikony Twoich herosów. Pod każdą ikoną znajduje się imię bohatera

oraz dwie liczby oznaczające kolejno jego punkty wytrzymałości (ich zmniejszenie oznacza osłabienie i konieczność odpoczynku) i punkty życia (ich zmniejszenie do zera oznacza śmierć postaci). Zarówno pierwszy, jak i drugi wskaźnik z upływem czasu gry maleje, ale na szczęście można je podnieść. Jak - o tym za moment, przy omawianiu ikon specjalnych.

Prócz tego za ekranie głównym znajdują się cztery ikony gry.

Pierwsza od lewej (mapa) pozwala przejść do ekranu mapy, na którym możesz zorientować się w terenie. Poza umiejscowieniem każdego z herosów (kliknij na jego imię lub na ikonę całej grupy) możesz także poznać położenie sług Morgotha (czerwone punkty) oraz odkrytych lokacji (domów, wież, wejść do podziemi).

Druga ikona na ekranie głównym (3D) pozwala przejść do ekranu gry, na którym będziesz prowadził swoją batalię o uratowanie Arborei.

Trzecia ikona (księga) wyświetla ekran informacyjny, gdzie poznasz historię Arborei oraz wszelkie szczegóły związane z prowadzeniem gry.

Czwarta ikona (dyskietka) włącza ekran opcjonalny. Przede wszystkim możesz tu dokonać zapisu (najwyższe pole) lub wgrania (pole niżej) danego stanu gry. Uwaga, do zapisu nie używa się dodatkowej dyskietki ("zawiesza" grę), a dokonuje się go na dyskietce z programem (spokojnie, miejsca jest sporo), więc ją odbezpiecz. Poza tym w trzecim polu od góry możesz ustawić poziom trudności gry, zaś w czwartym poznać ogólną sytuację wyjściową wybranego poziomu. Pola "exit" nie muszą chyba tłumaczyć.

Wróćmy do ekranu głównego. Kliknięcie na ikonę danego herosa spowoduje przejście do jego ekranu osobistego postaci. Po prawej stronie znajdziesz parametry "techniczne" bohatera. Natomiast pod wizerunkiem jego postaci, i to jest tu najważniejsze, umieszczono ikony specjalne. Kliknięcie na którąś uruchamia jej działanie.

1. **Brama** - wyjście z ekranu postaci.
2. **Twarz** - wejście w tryb aktywności (pozwala działać na ekranie gry) lub snu (przywraca punkty wytrzymałości).
3. **Seledynowa twarz** - zastosowanie kamuflażu (korzystne przy wystawianiu warty).
4. **Brunatna twarz** - użycie infrawizji (pozwala widzieć w nocy).
5. **Butelki** - przywrócenie wybranemu herosowi punktów życia. Czynność tę można wykonać tylko pięć razy. Kiedy cudowny napój się skończy, można go uzupełnić (tylko raz) w magicznej fontannie.
6. **Glob** - użycie bariery ochronnej (tylko 5 razy), której nie przekroczy żaden wróg. Podczas wykorzystywania tego efektu warto pamiętać, że bariera zostaje przypisana do określonego miejsca (nie przemieszcza się wraz z bohaterami), więc najlepiej stosować ją podczas odpoczynku.

Uwaga! Nie wszystkie te ikony występują od początku gry. Niektóre umiejętności musisz po prostu dopiero zdobyć.

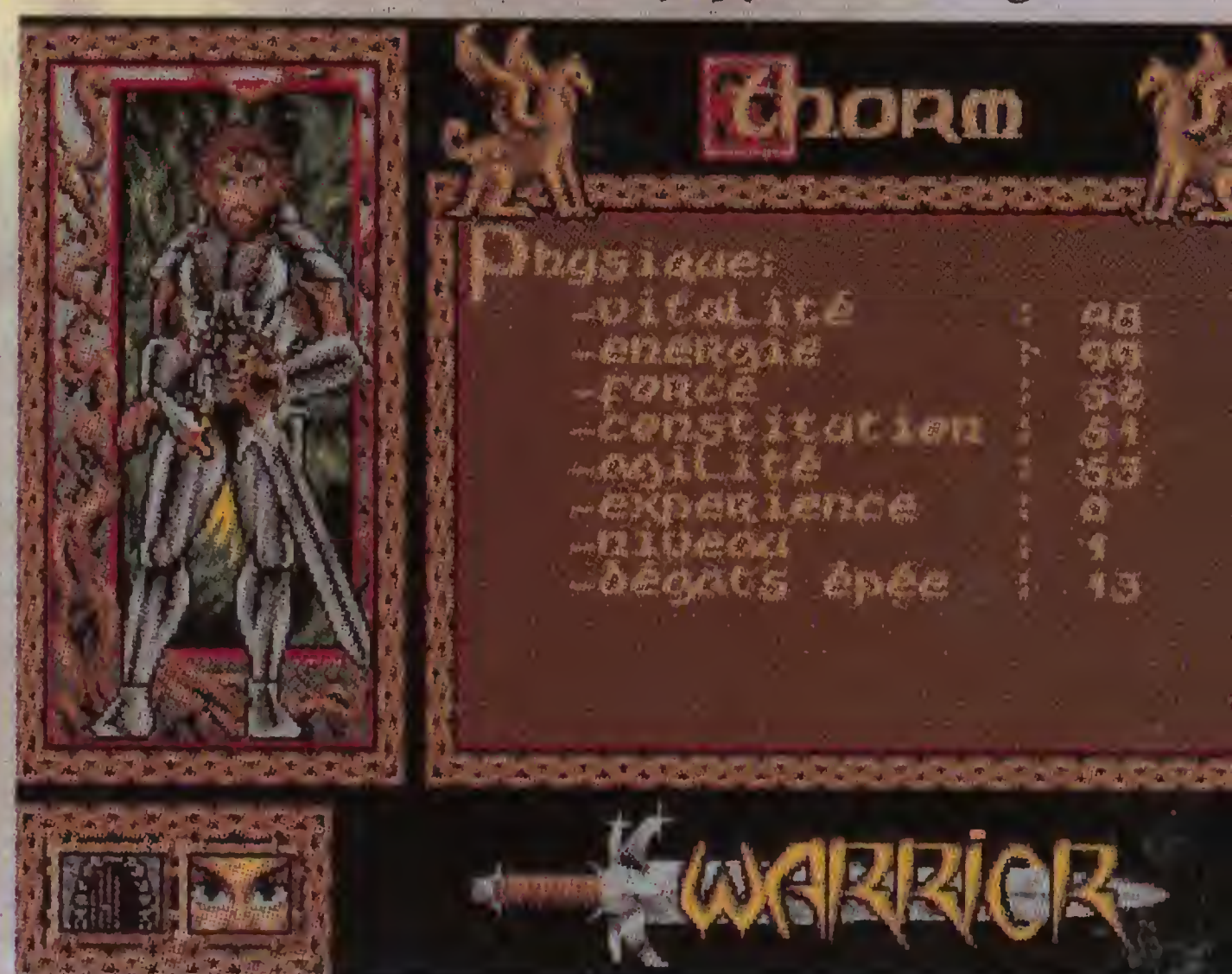
Przejdźmy teraz do rzeczy najważniejszej, tj. ekranu gry. Podstawową częścią tego ekranu jest widok świata (widziany oczami księcia Jarela). Bezpośrednio pod nim znajdują się (od lewej):

a) **Kompas** - przede wszystkim pomaga zorientować się w kierunkach świata. Poza tym informuje Cię o ilości dni, które upłynęły od rozpoczęcia misji (cyfra pod osią kompasu) oraz o porze dnia lub nocy (wskaźnik na oprawce kompasu).

b) **Ikony herosów** - możesz wybrać tych herosów (kliknij na ikonę), którzy mają Ci akurat towarzyszyć. Pozostali będą czekać w tym miejscu na Twój powrót. Na początku gry musisz najpierw zrobić krok do przodu, a dopiero potem zaznaczyć wybranych herosów.

c) **Róża wiatrów** - za jej pośrednictwem poruszasz się drużyną po wyspie. Prócz tego klikając na napis "map" przechodzisz bezpośrednio na ekran mapy lub na "exit" - na ekran główny.

Wędrując przez Arboreę, jak w klasycznej RPG, spotykasz osoby Ci przyjazne oraz nieprzyjazne. Od tych pierwszych możesz otrzymać cenne dary (przedmioty, umiejętności, wskazówki). Dokładnie uzyskujesz je w czterech chatkach rozmieszczonych w różnych częściach wyspy. Od drugich





natomiast możesz się spodziewać wyłącznie jednego - natychmiastowego ataku.

Potyczka odbywa się na specjalnym ekranie walki. Jest on podzielony na dwie części. Pierwsza, większa, przypomina nieco (choć to dalekie porównanie) szachownicę. To właśnie na niej przeprowadzać będziesz ruchy i ataki. Druga część, mniejsza, to sektor opcjonalny. U góry znajdziesz informacje od parametrach danego herosa (po najechnaniu na niego kursorem), poniżej - ikony czarów (pojawiają się tylko w chwili możliwości ich użycia), zaś na samym dole - pole z napisem symbolizującym ucieczkę z pola walki.

W trakcie walki istotne są trzy rzeczy:

1. **Ruch** - poruszać się możesz tylko aktywnym herosem (zielona obwódka) na dowolne sąsiednie pole (także na skos). Wyjątkiem od reguły są czary akceleracji i teleportacji.

2. **Walka** - odbywa się na dwa sposoby. Pierwszy, bezpośredni, to walka wręcz. Aktywny heros atakuje wtedy przeciwnika znajdującego się na sąsiednim polu (po prostu kliknij na wroga). Drugi, pośredni, to strzał z łuku (dotyczy jedynie Zacha i Irvana). Odbywa się wyłącznie w linii prostej, a droga musi być wolna od współtowarzyszy. Odległość natomiast jest nieistotna.

3. **Czary** - jedynym magiem w Twojej drużynie jest Jon. Aby mieć możliwość rzucenia czaru, musi on kolejną wcześniej nie wykonać żadnego ruchu czy ataku. Następny czar może być rzucony po kolejnej fazie odpoczynku (bezruchu). Jon ma do swojej dyspozycji, choć nie od razu, sześć czarów. Każdy z nich stosuje się, klikając na ikonę czaru, a następnie na cel.

1. **Akceleracja** (biegnąca postać) - zwiększa u wyznaczonego herosa ilość punktów ruchu/ataku na daną kolejkę, umożliwiając przemieszczenie herosa o większą ilość pól, kilkukrotny atak lub jedno i drugie.

2. **Bariera ochronna** (postać w obręczy) - tworzy wokół wybranego herosa pole ochronne. Bohater ów jest nietykalny dla przeciwników, ale też sam nie może się poruszyć ani zaatakować.



3. **Teleportacja** (postać stojąca w rozkroku) - dotyczy tylko maga i pozwala mu przenieść się na dowolnie wybrane pole na "szachownicy".

4. **Fireball** (wir) - klasyczna kula ognista, rażąca pojedynczego wybranego przeciwnika.

5. **Piorun** (postać z błyskawicami) - coś w rodzaju fireballa, tyle że razi wszystkich przeciwników jednocześnie.

6. **Paraliż** (ręka) - unieruchamia wyznaczonego przeciwnika, odbierając mu możliwość ruchu i ataku.

Jak się zapewne domyśliłeś, pierwsze trzy czary przeznaczone są do zastosowania na Twojej drużynie, natomiast trzy pozostałe - na przeciwnikach. Warto tutaj dodać, że wraz z używaniem czarów siły Twojego maga słabną i po jakimś czasie pewne czary stają się dla niego na daną walkę niedostępne.

Czas na kilka praktycznych porad.

Przede wszystkim pamiętaj, że śmierć księcia Jarela powoduje zakończenie gry, więc kontroluj jego punkty życia i w razie konieczności regeneruj jego siły lub osłaniaj go.

Nie zapomnij, że jeśli wykonasz ruch, nie możesz już atakować (wyjątkiem jest czar akceleracji).

W trakcie walki chroń czarownika (Jona) oraz łuczników (Zacha i Irvana), gdyż są oni bardzo pożyteczni w sensie strategicznym.

Mag w trakcie rzucania czarów męczy się i znacznie szybciej maleją jego punkty wytrzymałości. Używaj więc jego zdolności z rozsądkiem i oszczędnie, a po skończonej walce pozwól mu się przespać.

Skrajne wyczerpanie powoduje automatyczne wyłączenie herosa z drużyny (pozostaje on w miejscu, w którym zasnął). Musisz założyć obóz, pozwolić mu (a przy okazji wszystkim) odpocząć, a potem (koniecznie!) ponownie zaznaczyć herosa (kliknąć na jego ikonę). W przeciwnym przypadku pozostanie on w tym miejscu i nie będzie uczestniczył w Twoich poszukiwaniach.

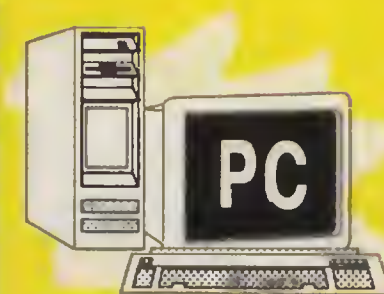
Podsumowując, podzielenie czasu gry na dzień i noc, realizm prezentowanego świata widzianego oczami księcia Jarela, występowanie lochów, digitalizowane efekty dźwiękowe - wszystko to sprawia, że jednodyskowa (!) **Crystals of Arborea**, nawet jak na opinię starocia, wciąż jeszcze jest grą atrakcyjną i dającą dużo zadowolenia. Jedynym jej mankamentem jest nieco słaba jak na dzisiejsze wymagania grafika, choć w chwili wydania programu to właśnie grafika była ogromnym osiągnięciem. **Crystals of Arborea** polecam zwłaszcza miłośnikom serii **Ishar**. Cała batalia średnio trwa od 4 do 6 godzin, ale cóż to dla prawdziwych królewskich elfów.

Boss



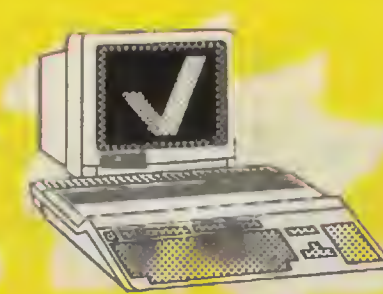
ROLE - PLAYING

78%



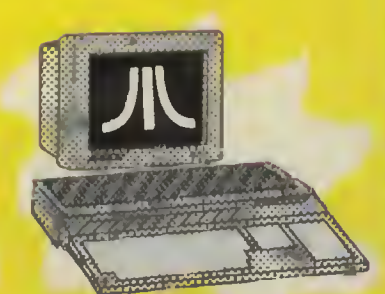
PC

AT



✓

1 MB RAM



⌘

ST i STE



LIBERATION

Producent: Mindscape

Ziemia. Wiek XXVII. Na skutek bezmyślnej polityki dużych korporacji przemysłowych planeta powoli umiera. Wielka przestępcza organizacja występuje w roli obrońcy prawa. Ostatnie dni przyniosły serię niewyjaśnionych morderstw. Podejrzanie pada na nowy model droida służby bezpieczeństwa. Te postanawiają uwięzić wszystkich świadków mających związek ze sprawą. Tylko jeden człowiek odgadł plany organizacji. Jest nim Trill. W obronie sprawiedliwości jego cztery androidy zostają wysłane w terenie.

Liberation to następna część chwalonej po dziś dzień gry pod tytułem **Captive**. Oba programy w żadnym stopniu nie są ze sobą powiązane, a zatem jeśli nie spotkałeś się do tej pory z pierwszą częścią, nie straciłeś nic poza samą przyjemnością zabawy i dzisiaj startujesz z tym samym (zero-wym) bagażem doświadczeń. Zasiadając przed ekranem monitora, kierujesz poczynaniami grupy czterech droidów, które myszkując po ulicach miast muszą zebrać materiał dowodowy przeciwko antyspołecznej działalności służby bezpieczeństwa oraz uwolnić zakładników (skąd my to znamy?). Dobrze się mówi, w praktyce nie wygląda to tak banalnie.

Sposób wykonania programu przypomina trochę grę **Space Hulk** z jej "półpłynnym" przesuwem ekranu. **Liberation** daje Ci większą swobodę ruchów - możesz patrzeć do góry, na dół, a nawet lekko kręcić głową na boki. Interfejs użytkownika, w całości sterowany myszką, jest bardzo wygodny.

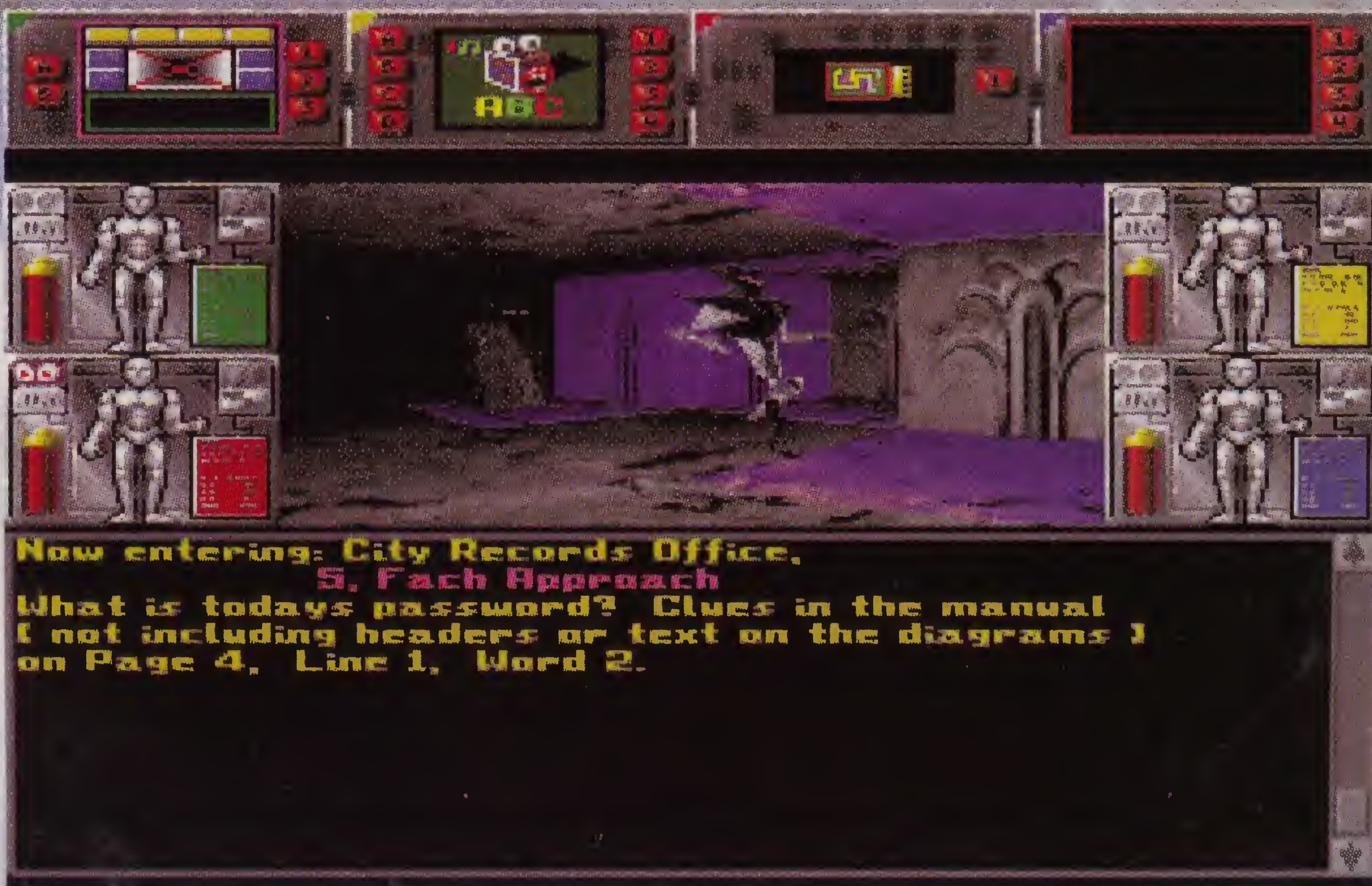
Miasta, po których przyjdzie Ci "spacerować", są ogromne, z tego

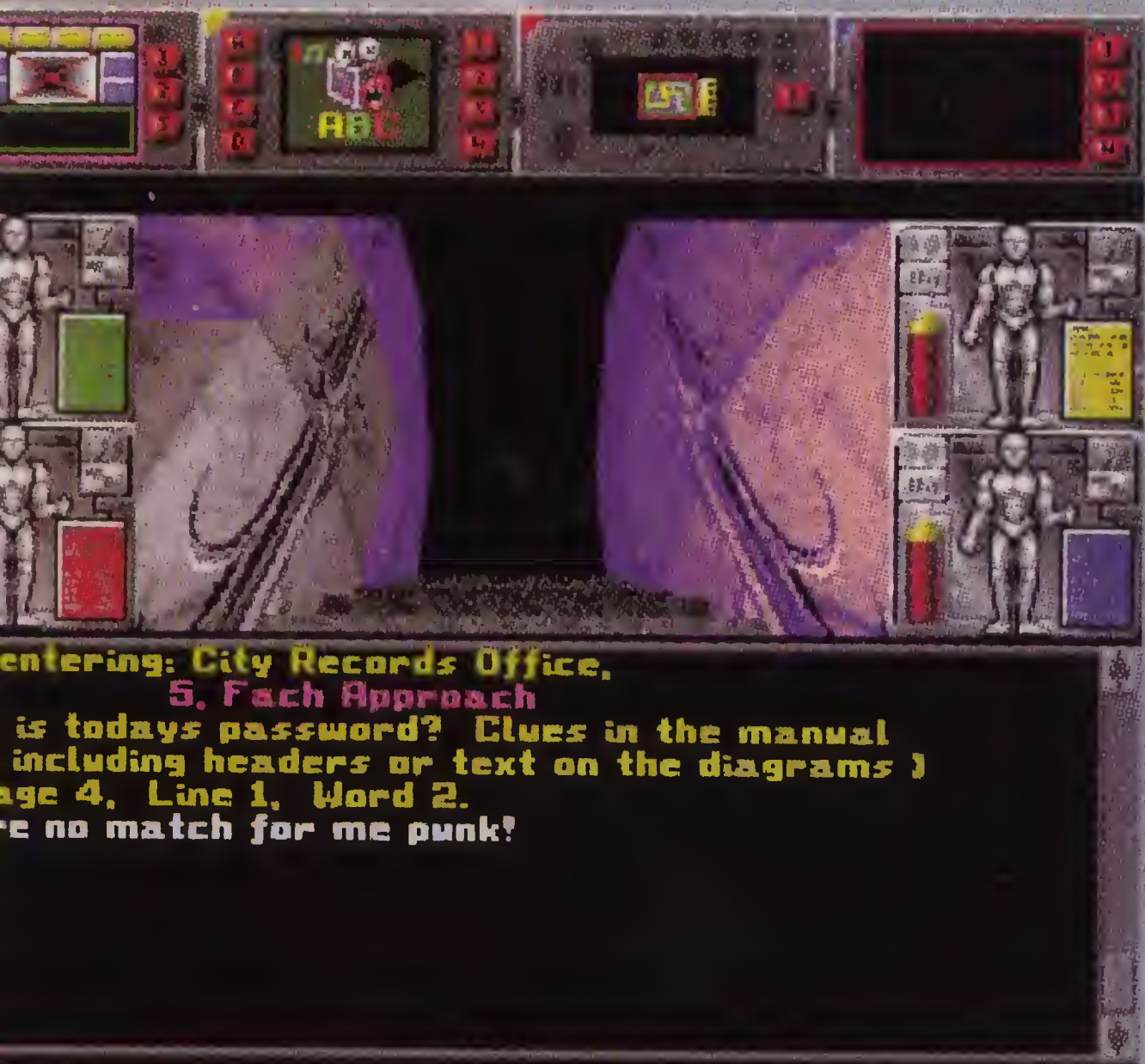
względu kluczem do osiągnięcia sukcesu jest pewny informator. Jeśli ktoś chce, może szukać cennych informacji na chybił trafił, ale jeśli już liczy na taki uśmiech losu, dlaczego od razu nie zagra w totka (losowania w środę i sobotę). Napotkanie osoby posiadającej jakieś ważne informacje jest połową sukcesu, ponieważ aby się czegośkolwiek dowiedzieć, trzeba się nieźle napocić. Możesz mieć przecież pecha - gościu akurat ma kaca albo ktoś przed waszym spotkaniem go zdeenerwował i teraz nie ma ochoty z Tobą rozmawiać. Pogróżka "gadać albo zrobić z ciebie bewszyk" zazwyczaj nie skutkuje. Jeśli Twój rozmówca się wkurzy, nie dość że niczego się nie dowiesz, to jeszcze możesz oberwać po pysku. Polecam zatem uprzejmość, uległość, a nawet próby przekupstwa w stosunku do informatorów.

Drugim niezwykle przydatnym elementem rozgrywki są pieniądze, które umożliwiają zakup interesujących przedmiotów. Miłe słówka, ewentualnie

twarda pięść nie zagwarantują Ci zdobycia ekwipunku. Możesz wprowadzić "znaleźć" coś ciekawego (szczególnie w sklepowych magazynach lub prywatnych kwaterach) za co nie będziesz musiał zapłacić, ale najczęściej jest to mało użyteczne. Jest kilka sposobów zarobienia kilku groszy. Najprostszy, ale zarazem mało dochodowy, polega na handlowaniu. U jednego gościa kupujesz za sto, drugiemu opylasz za dwieście. I tak po kilkunastu godzinach gry masz kilka tysięcy kredytów. Można łatwiej? Pewnie, sęk w tym, że grubsza gotówka znajduje się w miejscach silnie strzeżonych. Jednym z nich jest bank. Wejście do kas prowadzi przez bankowy teleport, a obsługujący go strażnik nie przepuści Cię bez uprzedniego "wyskoczenia" z posiadanej broni (oprócz ceramicznej, niewykrywalnej). Jak obrobić kasę? Cóż, nie będę Ci psuł zabawy - spróbuj rozwiązać ten problem sam.

Założmy, że posiadasz informacje i kupę szmalu. Idziesz... w prawo? Nie. Najpierw lewo, później w prawo, a potem... a gdzie Ty właściwie jesteś? Problem w tym, że na Twojej mapie nie są zaznaczone nazwy ulic. Co w takim razie powinieneś zrobić, aby dostać się pod wskazany adres? Zapytaj któregoś jegomościa. Jeśli będzie uprzejmy, zakoduje Ci gratisowo elektroniczną mapę i teraz wystarczy jedynie wsiąść do taksówki i uruchomić pamięć. Pojazd sam pojedzie pod wyznaczony adres i podczas przejażdżki możesz nawet uciąć sobie krótką drzemkę. Innym sposobem zakodowania Twojej mapy jest skorzystanie z komputerowych terminali mieszczących się w niektórych budynkach (*Library, City Records Office*), ewentualnie zapytanie ulicznego terminala informacyjnego.





Liberation jest poniekąd grą Role-Playing, a zatem każda postać charakteryzuje się odmiennymi cechami i umiejętnościami, które polepszają się w miarę postępów w grze. W **Liberation** odbywa się to w sposób mniej tradycyjny ze względu na to, że Twoi bohaterzy to maszyny. Maszyna może się co najwyżej sama dotrzeć, ale jeśli chodzi o zwiększenie doświadczenia czy pozyskania nowej umiejętności, jest to niemożliwe (oczywiście w sposób samoistny). Ciekawy jesteś, jak to rozwiązano? Cierpliwości. Najpierw musisz się zaznajomić z zasadniczym schematem budowy droida.

W skład całej maszyny wchodzi sześć podstawowych modułów (para

rąk, para nóg, korpus i głowa). Każdy z elementów kontrolowany jest przez cztery elektroniczne układy (każdy odpowiedzialny za coś innego), które danemu modułowi gwarantują określone, niezbędne umiejętności. Oto ich lista:

Bribery - zdolność przekupywania.

Computing - niezbędne przy użyciu komputerów. Umożliwia odczytanie zakodowanych informacji.

Mechanics - umożliwia naprawy opancerzenia.

Targeting - poprawia celność.

Interrogation - poprawia zdolność wychwytywania cennych informacji.

Brawling - umożliwia uderzenia pięścią, dżganie nożem itp.

Swordsmanship - umożliwia walkę mieczem.

Slug Guns - pozwala używać karabin, pistolet itp.

Energy Gun - umożliwia stosowanie broni laserowej.

Thrown - daje zdolność rzucania dowolnymi przedmiotami.

Missiles - umożliwia strzelanie z kuszy.

Dodge - zmniejsza prawdopodobieństwo "oberwania" pociskiem.

Climb - zmniejsza prawdopodobieństwo upadku podczas wchodzenia po drabinie.

Jump - zmniejsza skutki upadku.

Hide - daje zdolność ukrywania się.

Run - daje zdolność biegania.

Reaction - zwiększa szybkość oddawania strzału.

Lift - zwiększa "ładowność".

Multistage - podwyższa wartości wszystkich umiejętności, przed którymi występuje.

Index posiadanych przez dany moduł umiejętności zawiera mały układ o nazwie skill chip i oznaczony jest na płycie literką S. Decydujący wpływ na wartość określającą zaawansowanie danej umiejętności posiada attribute chip. Cztery numery (0-3) na jego górnej pokrywie określają wspomniane wartości.

0 - brak połączenia.

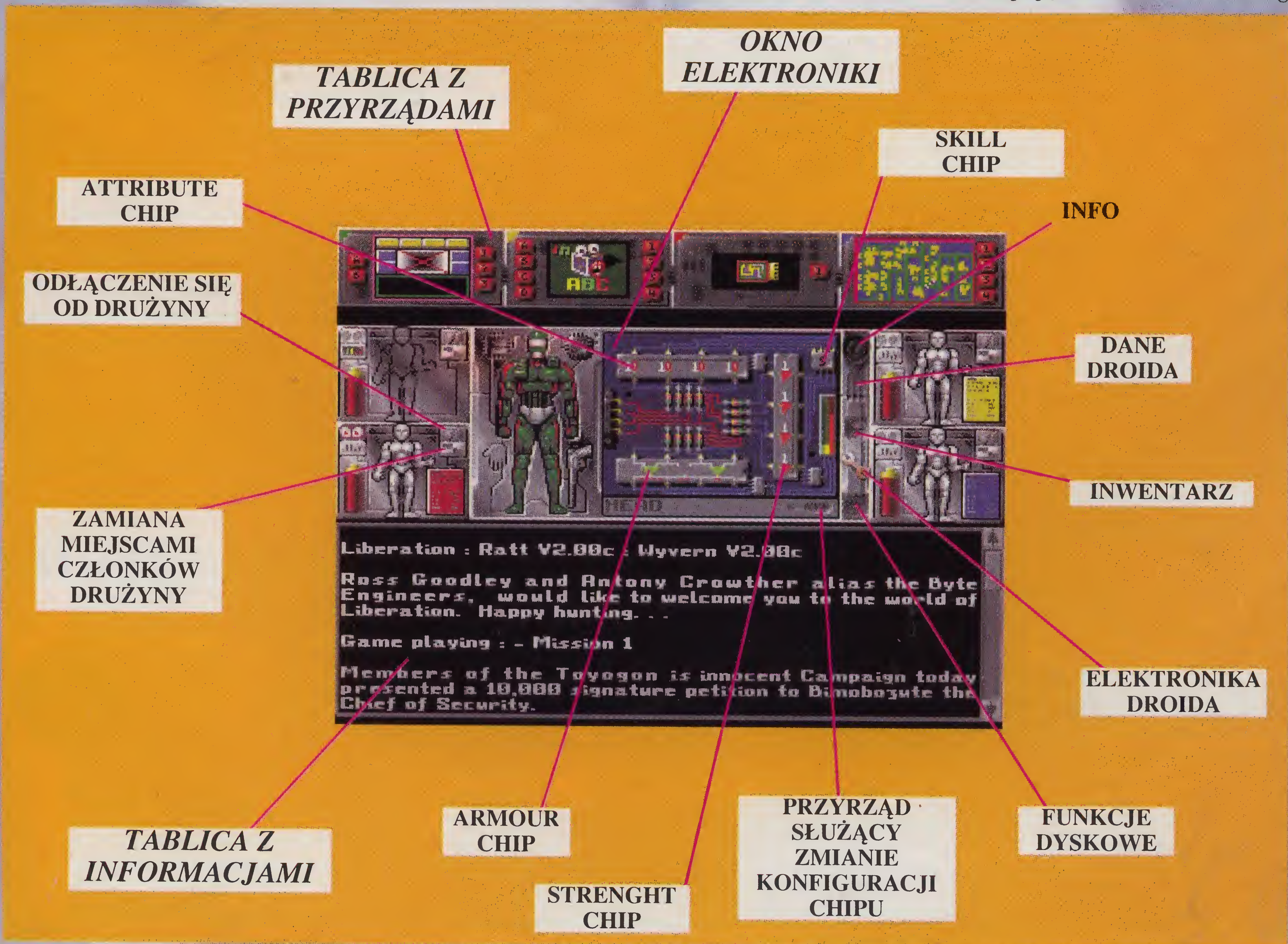
1 - dodaje jeden.

2 - dodaje dwa.

3 - dodaje trzy plus jeden do każdej pozostałej wartości. (pozycja cyfry jest analogiczna do pozycji umiejętności)

Przykład.

Posiadasz następujące umiejętności: *Brawling*, *Swords*, *Slug Guns*, *Reaction* oraz *chip* o symbolu 1121. Daje Ci to następujące wartości: *Brawling*





- 1, Swords - 1, Slug Guns - 2, Reaction - 1. W przypadku chipu 1311 byłyby: Brawling - 2, Swords - 3, Slug Guns - 2, Reaction - 2. Z tego wynika, że najlepszy chip to 3333, który dałby wartość równą 6 każdej zdolności. Kapujesz? Jeśli nie, *don't worry* (ja na początku też nic z tego nie rozumiałem). Również **Strength chip** (ten poprzeczny układ) wpływa na zwiększenie niektórych umiejętności, jak np. *Brawling, Lift, Punching*.

Ostatni na całej płycie jest **armour chip** odpowiadający za opancerzenie droida. Układ ten posiada nieco inną budowę od pozostałych, a jego efektywność zależy od aktualnej konfiguracji. Powinieneś ją ustawić w taki sposób, aby przy dużej wartości osłony (*shield efficiency*) uzyskać jak najniższą wilgotność podzespołu (*power drain*). W tej chwili wygląda to, jak sądzę, mało zrozumiale, ale w czasie gry wszystko powinno się wyjaśnić. Sprzedaż nowych chipów zajmuje się sklep ze sprzętem (*hardware shop*), gdzie za gotówkę możesz zakupić interesujący Cię, lepszy układ, a nawet moduł ciała.

Na koniec kilka podpowiedzi.

1. Nigdy nie strzelaj do cywilów i gliniarzy, jeśli oni nie zaatakowali pierwszych.

2. Jeśli masz kłopoty z załadowaniem broni, upewnij się czy przypadkiem Twoja druga ręka nie jest zajęta.

3. Nigdy nie przebywaj w jednym miejscu zbyt długo, ponieważ nieustannie jesteś śledzony przez różnych natrętów, którzy tylko czekają na okazję, aby Cię dopaść.

4. Fabryka metalu (*metal factory*) jest miejscem, gdzie naprawią Ci zniszczone moduły ciała.



5. Optyk (*optics factory*) specjalizuje się w naprawach głowy.

6. Staraj się podzielić drużynę na dwóch od brudnej roboty w pierwszym szeregu (wszystkie pukawki, granaty, kusze itp.) i dwóch inteligentów w drugim szeregu (wysokie wartości *interrogation* i *computing*).

7. Istnieje możliwość oddzielenia się jednego droida od pozostałych członków drużyny.

8. Jeśli masz dużą ilość gotówki, kup master card. Umożliwia ona otwarcie i zamknięcie wszystkich drzwi w danej strefie miasta.

9. Zwyczajne klucze są jednorazowe.

10. Miasta podzielone są na dziewięć stref (oznaczenia kolejnymi literami alfabetu greckiego).

11. Ruch miejski odbywa się na trzech poziomach (od dołu: dla pieszych, dla pojazdów naziemnych i dla statków powietrznych).

12. Jeśli szukasz we wskazanym budynku swojego informatora, zaobserwuj, która postać stoi ciągle w miejscu. To właśnie on.

13. Podnoś wszystkie znalezione przedmioty. Jeśli coś zostawisz, nie zdziw się, że po pewnym czasie tego nie będzie.

14. Dość przydatnymi elektronicznymi zabawkami (oprócz tych, które posiadasz w momencie rozpoczęcia gry) są: *computer protocol device* (umożliwia odszyfrowanie zakodowanej informacji), *video bug* (małutka kamera, którą możesz przyczepić do ciała mutantu) oraz *alien scanner* (radar krótkiego zasięgu pokazujący położenie mutantów).

15. Pamiętaj, że wejście do budynku może znajdować się również na dolnym poziomie.

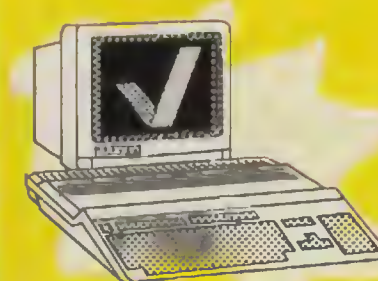
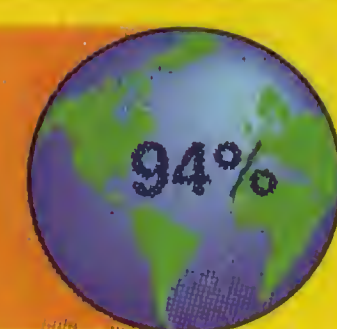
16. Jeśli nie masz pojęcia, jak nazywa się dany przedmiot lub jak korzystać z określonego przyrządu, podpowie Ci ikonka "info".

17. Istnieje możliwość nadania imion poszczególnym droidom. W tym celu najedź kursorem na ikonkę "info" i naciśnij PPM.

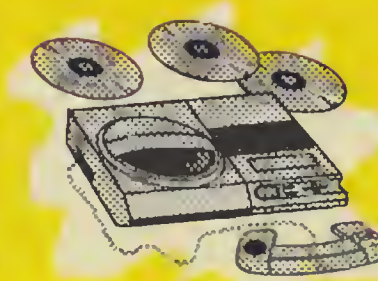
Przemysław Ścierski



ROLE - PLAYING



1.5 MB RAM
lub
AGA HDD



CD 32



FRANKENSTEIN

Producent: L.K.Avalon / Zeppelin Games

Naukowcy są ludźmi o nieposkromionej wyobraźni. Czasem chcą zawładnąć światem (ależ naiwni), innym razem po prostu chcą zaprezentować swój "wspaniały" wynalazek. Jako że nie są kulturystami, potrzebują pomocników, którzy na każde wezwanie swego pana spełniają jego zachcianki. Wcieleń się w rolę takiej "niańki" umożliwia nowa gra firmy **Zeppelin Games** wydanej na licencji **Avalonu**.

Szalony naukowiec chce zbudować słynnego Frankenstein. Ponieważ Twój bohater nie jest skory do pomocy, konstruktor "uprzejmie" wyrzuca Cię ze swego laboratorium pod pretekstem znalezienia mięsa ludzkiego na skonstruowanie swojego wynalazku. Twój garbaty przyjaciel, którym sterujesz, powinien wybrać się na poszukiwanie ciała ludzkiego lub innych części jak rączka, "pupka", część kadłubka. Jeśli dojdiesz do wspomnianych wyżej części, musisz je jeszcze dowieźć do pracowni swego "mistrza". Jeżeli zginiesz, tracisz (choć nie bezpowrotnie) niesioną część ciała.

Zapas energii i ilość zapasowych żyć pokazana jest w dowolnej listwie. Znajdują się tam także wskaźniki informujące o zdobytych punktach i czasie, który Ci jeszcze pozostał. We wszystkich komnatach latają nietoperze, czaszki, skaczą oczy, a po ziemi chodzą lunatycy i pełzają węże. Wymienione stworki odbierają cenną energię. Oprócz nich z podłoża wynużają się kolce, a w zdradzieckich dołach czyha śmierć na tych, którzy nieopatrznie tam wpadli. Igor (tak nazywa się ten sługa) może nieść tylko jeden przedmiot na raz. Tak więc nie jest to gra na kilka minut. Jeśli się jednak uparłeś i zebrałeś wszystkie "bubble" potrzebne do skonstruowania Franka, to możesz nacieszyć oczy efektownym obrazkiem i animacją.

Ze spraw ogólnych trzeba dodać, że gra nie wyróżnia się ani pod względem graficznym i ani pod względem muzycznym, lecz zabawna fabuła sprawia, że granie w nią może dostarczyć wiele satysfakcji.

Tomasz Dominiak



OPERATION WOLF

Producent: Ocean

I znów za sprawą firmy **Ocean** możesz unicestwić kilka batalionów żołnierzy, którzy próbują Ci przeszkodzić w wypełnianiu misji.

Na pierwszy rzut oka gra jest kontynuacją *Midnight Resistance*, ale ilość różnic zdaje się temu zaprzeczać. Po pierwsze, teren akcji widzisz z perspektywy swojego bohatera, chociaż są tam tylko dwa wymiary. Po drugie, na polu działań sterujesz celownikiem. Po trzecie, grę wzbogacają (w wersji na PC, AMIGĘ i NES), szkice obrazujące sytuację po przejściu etapu lub unieszkodliwieniu (zabiciu) gracza. Po czwarte wreszcie, ekran w czasie grania płynnie się przesuwa.

Jak już wcześniej wspomniałem, do zlikwidowania wszelkich przeciwników służy Ci karabin zobrażowany na planszy w postaci celownika. Do dyspozycji na początku gry masz sześć magazynków i cztery granaty. Współczynnik damage lub injury (w zależności od wersji) obrazuje rany zadane przez przeciwnika. Dodatkowe współczynniki to ilość granatów, magazynków, naboju w danym magazynku. Ponadto na bieżąco znasz ilość wrogów, jaka została do unieszkodliwienia. Przeciwników można podzielić na kilka grup:

- a) *żołnierze* - dzielą się na zwykłych i komandosów; tylko z drugimi możesz mieć kłopot
- b) *wozy pancerne* - po krótkim ostrzelaniu eksplodują
- c) *kanonierki* - występują tylko w drugim etapie i są tak samo odporne, jak wozy pancerne
- d) *śmigłowce* - bardzo niebezpieczne (najlepiej niszczyć granatami, ostatecznie ostrzelać z karabinu)

W wersji dla NINTENDO istnieje możliwość wyboru dowolnego etapu gry, dzięki czemu masz większe na przetrwanie. Dlaczego? Otóż, po przejściu trzeciego etapu zostaniesz wyleczony przez mieszkańców wioski, a po unicestwieniu wszystkich wrogów na czwartym etapie uzupełniasz do maksimum swój arsenał.

Ilość i rodzaj przeciwników zależy od etapu misji. Na planszy porzucane są różne przedmioty (i tak manierka z literą P podaje energię, zaś magazynek z literą F na kilka sekund zamienia Twoją broń w giwerę, o jakiej sam Rambo mógłby pomarzyć).

Gra jest trudna, ale nie niemożliwa do ukończenia. Ja sam przeszedłem ją do końca. Pozostaje mi tylko życzyć Ci tego samego zaszczytu.

Tomasz Dominiak



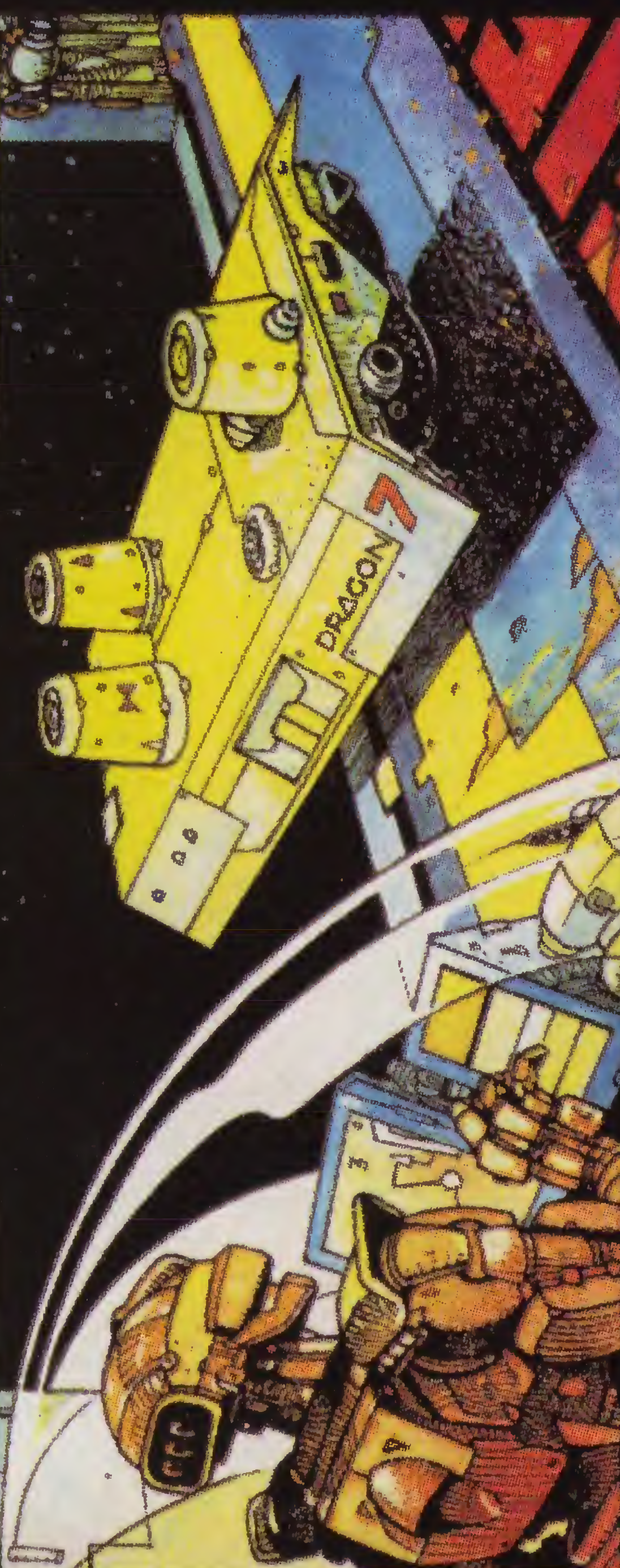
ARGUS

KRZYSZTOF RÓŻAŃSKI ★ ANDRZEJ JANICKI

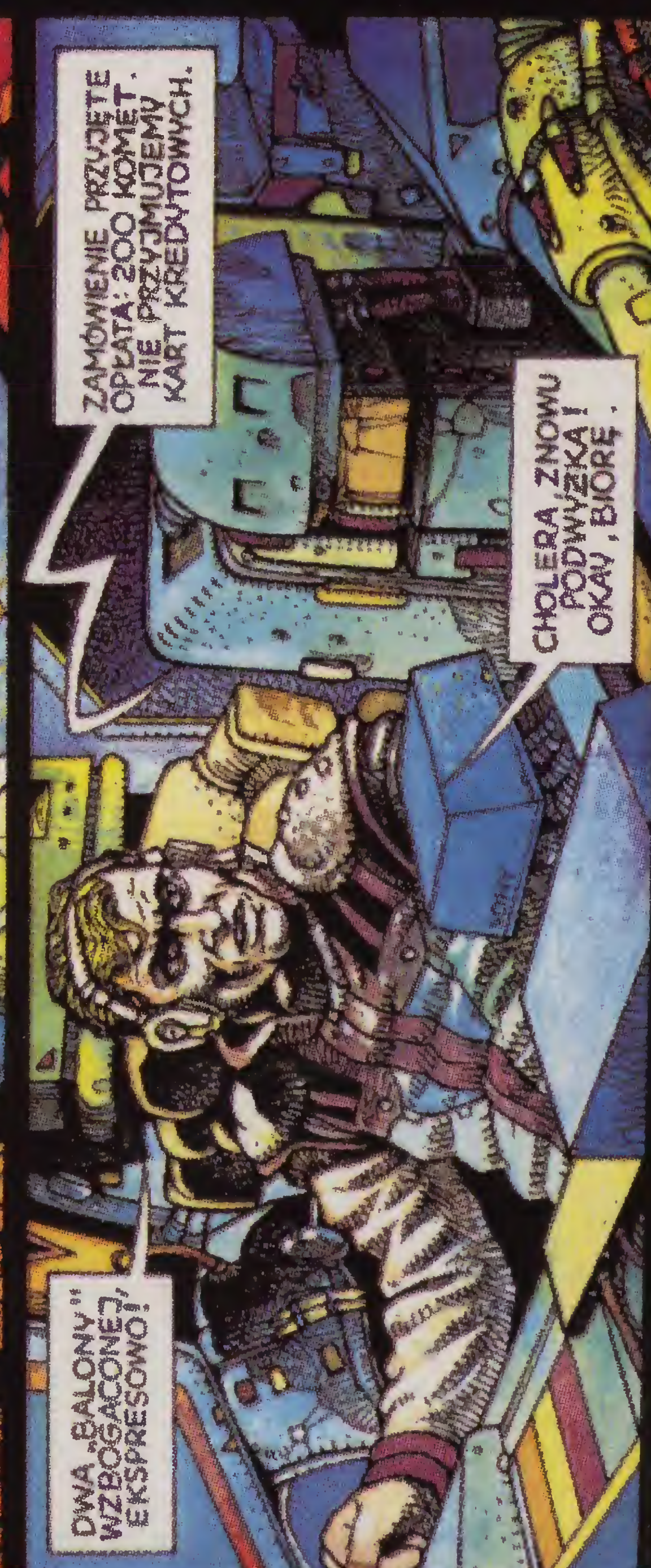


BAZA TRANZYTOWA
PORTERA, MIASTO
I PORT ZBIŁE W JEDNĄ
BRYŁĘ, DRYFUJĄCA
MAJESTATYCZNIE
W KOSMOSIE.

OAKA PRZYNOŚIŁA
KROCIOWE ZYSKI
SWOJEMU WŁAŚCICIELOWI.
AZUŁ PRZYCIĄGAŁ
WOJAZDÓW ZAGUBIONYCH
W GWIEZDNEJ OTCHŁANI.



DWA „BALONY”
WZBOGAĆCONEJ,
EKSPRESOWO!



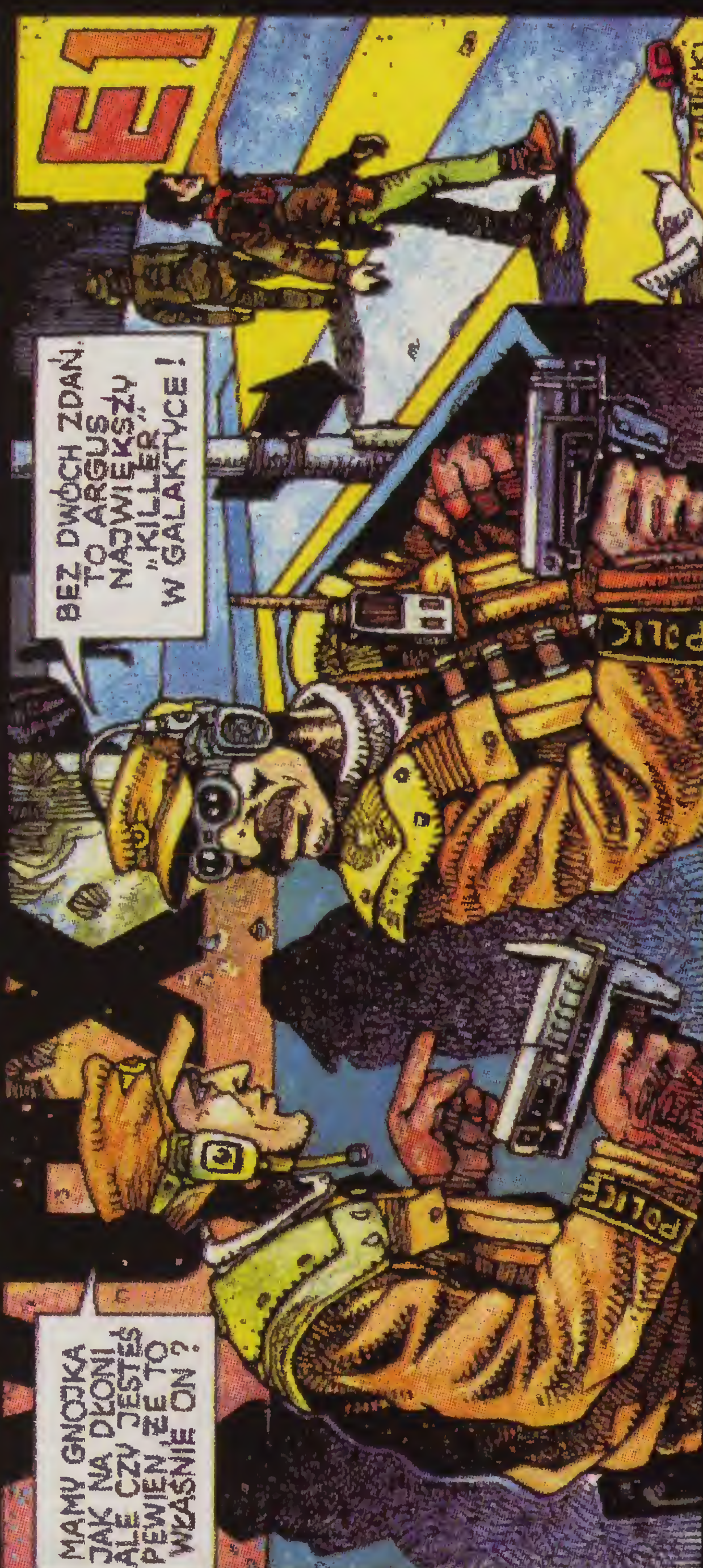
CHOLERA ZNOWU
PODWYŻKA!
OKAY, BIORĘ.

ZAMÓWIENIE PRZUJĘTE
OPŁATA: 200 KOMET.
NIE PRZYJMĘ
KART KREDYTOWYCH.



IDE DO MIASTA
COŚ PRZEKAŚCIĆ.
WRACAM ZA
GODZINĘ.

NIE MA SPRAWY,
STARY.
JA TEŻ DO
MAM COŚ DO
ZAKĄPIENIA!



MAM GNÓJKA
JAK NA DEKONI
ALE CZY JESTEŚ
PEWNIEN ŻE TO
WŁAŚNIE ON?

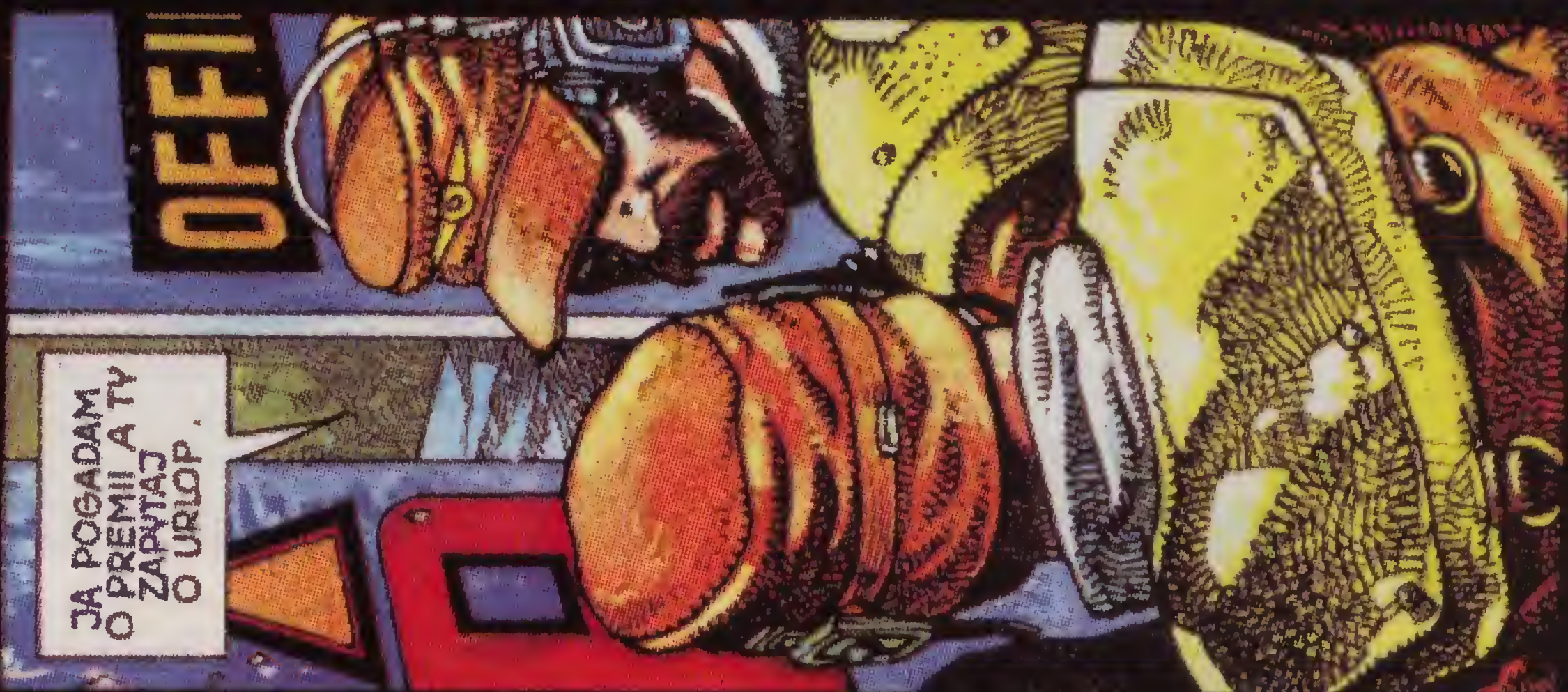
BEZ DWÓCH ZDAŃ,
TO ARGUS
NAJWIĘKSZY
„KILLER”
W GALAKTYCE!



WITAJ ARGUS!
PORA SPACIEĆ
DŁUGI.

DWIEŚCIE ZABÓJSTW NA
MATCE-ZIEMI PLUS
SZESZCZESIAŁ DWA
WE WSZYSTKICH KOSMI-
CZNYCH KOLONIACH.
PRAWDZIWIU Z CIEBIE
PRACOHOLIK!







S.O.S.

Witajcie w kolejnej części S.O.S. Wiadomość o utworzeniu nowej rubryki wywarła na Was duże wrażenie, gdyż z każdym dniem dostajemy coraz więcej listów. W tym numerze odpowiedzi na kilka z nich. Na początek krótkie wyjaśnienie.

W numerze 11-12/93 wspomnieliście o grze pt. "Frontier". Czy istnieje możliwość jej zakupu (oczywiście nie chodzi o oryginał)? To samo pytanie dotyczy "Pool of Radiance".

Wojciech Węgrzynowski

Nie zwracajcie się do nas z takimi prośbami. Owszem, jest to S.O.S., ale nie w takich sprawach. NIE SPRZEDAJEMY PIRACKICH KOPII GIER I PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH. Prowadzimy tylko sprzedaż oryginalnego oprogramowania, którego spis można znaleźć w dziale SKLEP.

Mam problem z grą "Curse Of Enchantia". Mianowicie, jak dogadać się z rybą w podwodnym sklepie.

Marcin Cieślak

Jak zapewne już wiesz, etap drugi rozpoczyna się w chwili, gdy spadasz z przepaści do morza. Kiedy znajdziesz się już na jego dnie, załóż na głowę akwarium (mam nadzieję, że wzięłeś je z zamku). Zabawny widok, ale grunt, że można oddychać. Po prawej stronie za kratami znajduje się uwięziona rybka. Musisz ją pociągnąć, to znaczy użyć trzeciej opcji od lewej, a następnie również użyć trzeciej, czyli skorzystać z opcji używania przedmiotów. Teraz idź w lewo. Przed podwodnym sklepem zobaczysz na dnie kałużę (kałuża na dnie morza?). Przyjrzyj się jej, a Twoim oczom ukaże się wijący robak. Weź go. Teraz możesz porozmawiać ze sprzedawcą w podwodnym sklepie. Zaproponuj mu wymianę robaka za butelkę z tlenem. Zgodzi się, a następnie odpłynie. Idąc dalej w lewo, znajdziesz muszelkę, którą zostawiła Ci rybka w nagrodę za jej uratowanie. Nie chcąc odbierać dalszej przyjemności z zabawy, kończę w tym miejscu. Jeśli będą kolejne niejasności, to napisz. Może zamieścimy opis tej gry.

1. Jak w grze "Knight of the Sky" zapisać stan gry na dysk.

2. Czy "Red Baron" chodzi na A600?

3. Czy istnieje amigowa wersja gry "Aces of the Pacific"?

4. Podobno miał się pokazać "X-Wing" na Amigę. Czy to prawda, a jeśli tak, to na jaką? Chodzi mi o to, czy ta gra wymaga kości AGA?

Sebastian Wnykowski

1. Należy sformatować dysk, a jako jego nazwę wpisać nazwę

drugiego dysku, czyli "kots2". Następnie po wczytaniu gry i wykreowaniu lotnika zmieniasz dysk na ten sformatowany i dane zostaną nagrane. Teraz należy z powrotem włożyć oryginalny dysk. Tak należy postępować później, również w trakcie gry, po każdej skończonej misji, gdzie najpierw zmieniasz dysk i wciskasz klawisz "s", a po zapisaniu ponownie wkładasz jego oryginał. Jeżeli chodzi o wgrywanie wcześniej zapisanych danych, to musisz po ukazaniu się głównego menu, a jednocześnie przed wybraniem dowolnej opcji zmienić dysk na ten z zapisanymi misjami. Wówczas dopiero wybierasz opcję, potem swojego zawodnika, a następnie zmieniasz dysk na oryginalny drugi dysk gry. Nie martw się tym, że po włożeniu dysku z nagrałymi misjami i wybraniu opcji z menu ekran trochę Ci się zniekształci. Kiedy po wybraniu zawodnika i potwierdzeniu zmienisz dysk, wszystko wróci do normy. Trochę mieszania, ale grunt, że końcowy efekt jest taki, o jaki chodziło.

2. "Red Baron" powinien działać na Amidze 600. Jeżeli masz jednak piracką jej wersję i nie chce Ci się uruchomić, oznacza to, że jest najprawdopodobniej źle złamana. Można jednak temu zaradzić. Jeżeli umiesz posługiwać się dowolnym edytorem, wówczas sprawa jest bardzo prosta. Musisz w edytorze odczytać z katalogu "s" plik "startup-sequence". Jeżeli będzie on zabezpieczony przed odczytaniem, wówczas musisz go po prostu usunąć (najlepiej jakimś programem narzędziowym np. "File Master", czy "Directory Opus"). Po usunięciu w nowo otwartym oknie edytora wpisz "baron" i nagraj to jako plik "startup-sequence" w katalogu "s". Po dokonaniu powyższej czynności program powinien uruchomić się bez żadnego problemu.

3. "Aces of the Pacific", jak do tej pory, jest tylko na IBM. Pozostaje jedynie nadzieja, że może i o Amidze nie zapomną autorzy tej gry.

4. Jeśli chodzi o "X-Wing" to powstała już wersja na Amigę, zarówno na zwykłą, jak i na wykorzystującą kości AGA.

W numerze 11-12/93 zamieściliście opis gry "Blue Force". Nie mogę poradzić sobie już pod koniec dnia pierwszego. Proszę Was, pomóżcie!

Jarek Szwarczewski

Zgodnie z tym, co napisałeś w liście, ostatnią czynnością, jaką zrobiłeś, było zabranie pieniędzy ze szkatułki. Wystarczy teraz, że pójdziesz do pokoju, w którym znajduje się kominek i położysz się spać. Następnie rozpoczynasz dzień drugi.

Mam duży problem. Nie mogę nagrać stanu gry w "Warlords"

na Amidze 500. Formatuję dyskietkę i gdy chcę zrobić save, wyskakuje napis "Error Disk", ale dysk nie jest wadliwy ani uszkodzony. Nie wiem, co mam robić.

Adam z Gdyni

Twój problem nie jest aż taki duży, jak Ci się wydaje. Rzeczywiście z powodu przepełnienia dysku drugiego nie można nagrać stanu gry. Jest to dość dużym utrudnieniem i jednocześnie poważnym błędem twórców. Dlatego też należy posłużyć się podstępem. Na początek przegraj drugi dysk "Warlorda" na jakiś wolny. Teraz masz kopię zastępczą. Jeżeli w trakcie gry będziesz chciał nagrać jej aktualny stan, wówczas zamiast oryginalnego dysku drugiego musisz włożyć kopię zastępczą, a w miejscu wyboru napędu (Drawer) wpisać Warlords: lub df0:. Kiedy ukaże się spis plików znajdujących się na dysku, musisz nagrać swoją grę pod jednym z nich, najlepiej pod plik o nazwie RAZE. Po skończeniu operacji wkładasz oryginalny drugi dysk i możesz kontynuować grę.

W jaki sposób nagrać i odczytać stan gry w grze "Civilization"?

Marcin Tokarzewski

No cóż, tutaj sprawa jest bardzo prosta. Podczas gry u góry ekranu znajdują się poszczególne opcje. Musisz najechać na menu Game, a tam skorzystać z opcji Save Game. Teraz wystarczy zdecydować się, gdzie ma być nagrany stan (kliknąć na DH0: lub DF0:) i po kłopotcie. Jeśli chcesz natomiast odtworzyć nagrany plik, wówczas możesz to zrobić na samym początku gry (Load Save Game) lub w trakcie gry, korzystając z tego samego menu, co poprzednio i z opcji Load Game.

Ile dysków zajmuje gra "Space"?

Krzysztof Kisielewicz

Naczelný w swoim wstępie w SGK 4/94 wyjaśnił już sprawę ze "Space", ale na wszelki wypadek powtórzę za nim. TAKA GRA NIE ISTNIEJE! To był tylko prima aprilisowy żart!

1. W jaki sposób nagrać stan gry (rekordy) w "Pinball Fantasies"?

2. Czy można zapisać stan gry w "Lamborghini"? Jeżeli tak, to ile tych zapisanych misji może być na dysku?

3. Czy to prawda, że w "Sensible Soccer 92-93" można ustawić rozgrywki w poszczególnych grupach, takie jakie były w rzeczywistości?

4. Czy istnieje możliwość zamiany joysticka normalnego na analogowy w "Gunship 2000"?

Michał z Bydgoszczy

1. Rekordy w "Pinball Fantasies" zapisują się automatycznie, tzn. w chwili, gdy chcesz zakończyć grę, nie kasujesz jej od razu, tylko wciskasz Esc. Teraz poczekaj, aż komputer powróci do menu początkowego i dopiero wtedy możesz wyjść z gry. Musisz pamiętać, żeby dysk włożony do stacji był zabezpieczony, aby rekordy mogły zostać zapisane.

2. W "Lamborghini" zapis jest również automatyczny i w zależności od wersji gry, tzn. dla jednej lub dwóch osób, wygląda tak: jeśli grasz sam, wówczas wyniki nagrywają się po każdym czwartym etapie; jeśli we dwójkę, to po dwóch etapach. Niestety, nagranie możliwe jest tylko raz, zarówno dla jednej, jak i drugiej wersji. Każde następne nagranie kasuje poprzednie. Jeśli więc nieśczęśliwie przeszedłeś ostatnie cztery etapy, to w porę zabezpiecz dysk, a misja nie zostanie zapisana.

3. Oczywiście w "Sensible Soccer 92-93" istnieje możliwość zmierzenia swych sił w naszej eliminacyjnej grupie. Żeby to zrobić, wystarczy w menu początkowym najeżdżać na opcję Specials. Wśród opcji zobaczysz m.in. World Cup Qualifiers, a na nim Group 1. Wystarczy tylko najeżdżać na tę opcję i joystickiem w prawo zmienić na Group 2, w której grają Polacy. Wciskasz fire i możesz rozpocząć grę.

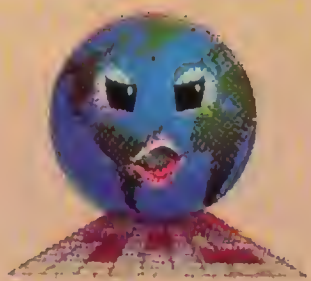
4. Jeśli dysponujesz analogowym joystickiem, to możesz teraz z prawdziwą przyjemnością zasiąść przed "Gunshipem 2000". Istnieje możliwość przełączenia na analog. Na początek musisz jednak wykonać wszystkie polecenia, czyli wybór misji etc. Jeśli już będziesz na pasie startowym, wówczas za pomocą kombinacji ALT + P + C zobaczysz nowe menu. Tutaj m.in. znajduje się opcja przełączenia na joystick analogowy. Oprócz tego możesz jeszcze ustawić parametry dotyczące efektów dźwiękowych i grafiki. Ale o tym przekonaj się już sam.

Ci, którzy do nas napisali, a nie uzyskali w tym numerze odpowiedzi na swoje pytania, niech nie tracą nadziei. Wcześniej czy później rozwiążemy wszystkie Wasze problemy. To po prostu tylko kwestia czasu.

I pamiętajcie, na kopercie koniecznie zamieście dopisek S.O.S., to ułatwi sprawę. Do zobaczenia za miesiąc.

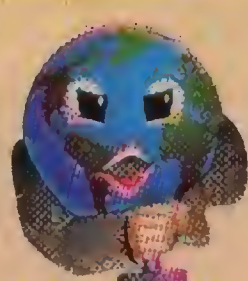
YA

PS. Jeszcze jedna sprawa. Jeśli już zdecydujecie się napisać, to róbcie to czytelnie. Niektórych listów po prostu nie możemy rozszyfrować, a co dopiero mówić o udzieleniu pomocy.



LOGICZNE

1. ARCHON ULTRA
2. CHESS MASTER 2000
3. PUSH OVER
4. TWINTRIS
5. KASPAROV'S GAMBIT
6. ONE STEP BEYOND
7. BATTLE CHESS II
8. GO
9. BLACK OUT
10. OTELLO



ZRĘCZNOŚCIOWE

1. DOOM
2. MORTAL KOMBAT
3. SENSIBLE SOCCER
4. MICHEL JORDAN in FLIGHT
5. CANNON FODDER
6. PINBALL DREAMS
7. BODY BLOWS GALAKTIC
8. ALIEN BREED II
9. STAR DUST
10. SILVERBALL

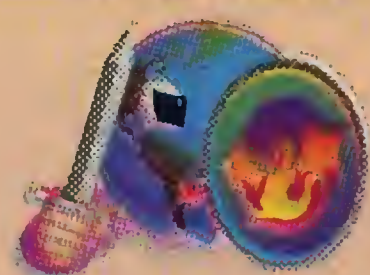


PRZYGODOWE

1. QUEST of GLORY III
2. GOBLINS III
3. FLASHBACK
4. WAX WORKS
5. DUNE
6. ALONE in the DARK II
7. LARRY 6
8. TAJEMNICA STATUETKI
9. GABRIEL KNIGHT
10. KGB

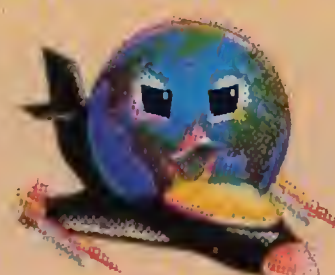
NAJLEPSZE z Najlepszych

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, to napisz i podaj swoje trzy
najlepsze gry w każdej kategorii.



ROLE - PLAYING

1. LANDS OF LORE
2. ISHAR II
3. SHADOWCASTER
4. ISHAR I
5. ARENA
6. EOTB III
7. PERIHELION
8. BLACK CRYPT
9. LEGACY of SORASIL
10. MIGHT & MAGIC V



SYMULACYJNE

1. RALLY
2. GUNSHIP 2000
3. PRIWATEER
4. SUBWAR 2050
5. TORNADO
6. TFX
7. X-WING
8. DOGFIGHT
9. STRIKE COMMANDER
10. ACES OVER EUROPE



STRATEGICZNE

1. DUNE II
2. SYNDICATE
3. The SETTLERS
4. SIMCITY 2000
5. CASTLES II
6. MASTER of ORION
7. CIVILIZATION
8. WARLORDS II
9. V for VICTORY II
10. SIMHEALTH



małe jest piękne

**Świat
SGIERT**
KOMPUTEROWYCH

Prapoczątki tej gry giną gdzieś w pomroce dziejów. Została ona wymyślona w Indiach i nosiła tam nazwę chaturanga. Potem z Indii trafiła do Persji, a Persowie spopularyzowali ją na całym świecie (oni napisali m.in. pierwszy podręcznik). Pierwsze pisane świadectwa o jej istnieniu pochodzą z VI wieku naszej ery, jednakże współcześnie znane nam reguły ustalone zostały w okresie Renesansu. Jak zapewne wszyscy już się domyślają, idzie o szachy.

Szachy, nazywane grą królów lub królewską grą, wielokrotnie opiewane były przez filozofów i poetów. Uznawano je za niezbędny element edukacji wojskowej. Mistrzowie szachowi cieszyli się olbrzymią popularnością i zarabiali całkiem niezłe pieniądze, gdyż szachy częstokroć bywały pretekstem do hazardu.

Od początku przyznawania tytułu szachowego mistrza świata wokół rozgrywek powstawało mnóstwo sporów, niesnasek i konfliktów. Tym łatwiej o nie było, że szachowi geniusze to ludzie częstokroć ekscentryczni, nadmiernie ambitni i pobudliwi. Do legendy przeszedł już słynny Amerykanin, Robert Fisher, geniusz, który po paśmie spektakularnych zwycięstw wycofał się do samotni i zrezygnował z czynnego uprawiania szachów (powrócił niedawno i stoczył pojedynek z Borysem Spasskim na terenie Jugosławii, łamiąc w ten sposób nałożone na ten kraj embargo). Ostatnie rewelacje ujawniają coraz więcej ciemnych plam, coraz więcej zażyłości i podłości, które towarzyszyły rozgrywkom o tytuł mistrzowski. Związek Radziecki zawsze walczył o prymat szachowy traktował niezwykle prestiżowo (mistrzów nagradzano hojnie za zwycięstwa, za porażki karano bez opamiętania), ale dopiero niedawno zostało ujawnione, iż na rzecz mistrza świata, Karpowa,

pracowało KGB, starając się umieszczać swoich agentów w otoczeniu jego konkurentów.

Nie czas tu i nie miejsce opisywać konflikt, jaki zaistniał obecnie w szachowym świecie (dwa tytuły mistrza świata, dwie nie uznające się nawzajem organizacje), trudno jednak nie odnieść wrażenia, że ta piękna gra jest coraz bardziej plugawiona przez małostkowych ludzików. Ale skoro rzecz idzie o wielką sławę i równie wielkie pieniądze...

Kiedy tylko powstały komputery, nieuniknione się stało, że z ich związku z szachami narodzić się może jakość nowa i niezwykle interesująca. Co prawda nadal komputer nie ma szans w walce z mistrzami (w partii błyskawicznej Kasparow vs mistrz świata programów **Fritz 2** padł wynik 26:11), ale w edukacji szachowej i analizie staje się on wręcz niezbędny. Nieprzypadkowo napisałem o programie **Fritz 2** jako o mistrzu świata, bowiem co roku odbywają się rozgrywki zarówno w kategorii programów, jak i komputerów szachowych (mistrzem jest **Mephisto Genius 2.0**). Ranking najlepszych komputerów dochodzi do około 2500 punktów (ranking Kasparowa przekroczył 2900 punktów, polskiego arcymistrza Wojtkiewicza wynosi 2550 punktów), a więc jak na razie nie są to wyniki rewelacyjne.

Oczywiście, oprócz programów profesjonalnych, powstaje mnóstwo programów dla laików, dla tych, którzy nie mają pod ręką cierpliwego partnera (który np. pozwalałby cofać złe ruchy). Zamiast w klasyczne szachy, można zagrać w ich przeróżne wariacje - gry luźno odwołujące się do tej starej królewskiej rozrywki (**Archon**, **Dark Legion**). Ale dzisiaj na lekcji "Małe jest piękne" zajmiemy się programem czysto szachowym. Małym i pięknym **Chessmasterem 3000 for Windows**.

Jak sama nazwa wskazuje, **Chessmaster 3000** działa tylko w obecności programu **Windows** i instaluje się go spod **Windowsa**. Dyskietki instalacyjne są tylko dwie, ale podlegają cudownemu rozmnożeniu do około 6 MB (względna to małość, przyznam). W **Chessmasterze** mamy naprawdę wszelkie możliwości zrobienia sobie dobrze. Poczynając od wyglądu szachownicy i figur (naprawdę ślicznie wygląda **Dungeon Battle** - sceneria jak z gry role-play), możliwości włączenia zegara, spisu zabitych pionów, spisu legalnych ruchów, zaś kończąc na szansie obejrzenia najśliczniejszych partii mistrzowskich (m.in. Kasparow-Karpow, Spasski-Korcznoj).

Grać można z komputerem bądź drugim człowiekiem. Jeżeli chodzi o partie z komputerem, to tak naprawdę jest to nie jeden gracz, a nieskończona ich ilość. Oprócz bowiem tytułowego **Chessmastera** (przeciwnik dla bardzo doświadczonego gracza) mamy do czynienia np. z Nowicjuszem (umiejętności na poziomie przedszkola), Kamikadze, Pawngrabberem, Drawmasterem i innymi. Istnieje też możliwość stworzenia przeciwnika komputerowego według własnych podanych parametrów i to już pole dla inwencji gracza. Mamy także możliwość rozegrania partii "na ślepo", uczestnictwa w turnieju czy zaplanowania własnego problemu szachowego. Niebagatelną pomocą jest Doradca, który dokonuje analizy partii i przedstawia optymalny ruch, jeżeli sobie tego życzymy, to z obszernym wyjaśnieniem.

Jak możecie się więc zorientować, **Chessmaster 3000** nie jest tylko grą w szachy. Jest to świetnie zrobiony (graficznie i merytorycznie) podręcznik szachowy. Z jedną wadą, oczywiście - wszelkie instrukcje i wyjaśnienia podawane są w języku an-

gielskim (można to również traktować jako zaletę i łączyć naukę szachów z nauką języka). Wydaje się, że nie byłoby rzeczą głupią tego typu programy tłumaczyć na język polski. Bo jeżeli firma IPS mogła zadać sobie trud stworzenia polskiej wersji programu Syndykat (nieodparcie ciśnie mi się tu na usta pytanie: po jaką cholere, bo Syndykat akurat translacji nie wymaga), to dlaczego by nie zająć się czymś naprawdę pożytecznym i przetłumaczyć program mogący służyć jako szachowy podręcznik? To oczywiście wiąże się z szerszym już problemem, gdzie moglibyśmy używać trudnych słów, jak komercja, komercjalizacja itp. Pewne jest dla mnie jedno: polskie firmy dystrybucyjne, w związku z załamaniem rynku pirackiego (moim zdaniem dla rozwoju polskiej komputeryzacji załamanie to nastąpiło jakieś dwa lata za wcześniej) muszą zająć się również sprowadzaniem programów tzw. ambitnych, gdyż inaczej zaznamy pięknego rozchwiania rynku. W literaturze rozchwianie to nastąpiło na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy Polska zalana została bardzo kiepskimi i bardzo źle tłumaczonymi sensacjami, horrorami i erotykami. Teraz na szczęście powoli wszystko wraca do równowagi i w spadku po tamtych czasach pozostały tylko tysiące książek o dzielnych agentach CIA i o mokrych bobrach (jeżeli ktoś nie wie, co to jest mokry bóbr, to odsyłam do wspaniałej książki Kurta Vonneguta "Śniadanie mistrzów").

W każdym razie każdemu, kto lubi królewską grę, szczerze polecam **Chessmastera 3000**, a jeżeli komuś z Czytelników uda się pokonać komputer w grze na najwyższym stopniu trudności, to hm... może warto zająć się szachami na poważnie?

Jacek Piekara



Między nami, graczami...

Onegdaj, kiedy przebywałem na pewnym zlocie pewnych maniaków, usłyszałem opinię, która - delikatnie mówiąc - mnie wzburzyła. Rzecz działa się na konwencji miłośników fantastyki w Jastrzębiej Górze (Nordcon), a dotyczyła świadomości graczy jako takich. Podczas dyskusji nad tym ważkim problemem nagle z publiczności wyrwał się głos mniej więcej w te słowa:

- Ja tych gier i graczy nie rozumiem. Przecież ci maniacy nic innego nie robią, tylko grają. Są nieoczytani, bez żadnych wartościowych zainteresowań, płyty. To niedobrze. My, fani, powinniśmy się nimi zaopiekować, podsunąć im odpowiednią lekturę, wchłonąć w swój ruch...

Taaak. Ciekawe, że ludzie mogą być tak infantylni. Najpierw się taki przyznaje, że nie rozumie, potem obraża, a na koniec próbuje wtłoczyć w swoje płytkie ramy - i to kto, miłośnik fantastyki, fan najbardziej tolerancyjnego nurtu literackiego. Świat się kończy.

Po tej wypowiedzi sala gremialnie przytaknęła. Zaczęto deliberować, jak podsunąć i jak wchłonąć. Wszyscy poczuli się lepiej - po pierwsze dlatego, że mówiło się o pomocy (każdy lubi pobycć czasem szlachetny), a po drugie dlatego, że nagle się okazało, iż są gorsi (przez całe lata to właśnie fantastów uważano za tych najgorszych i wymagających stałej opieki medycznej). I tylko naczelni pism branżowych (Nowa Fantastyka, Fenix, Voyager) jakby ucichli, zaskoczeni tym nagłym ożywieniem. Nic w tym niezwykłego, oni dobrze pamiętają "lata prześladowań" i tym dziwniejsze musiały wydać się im dyktatorskie zapędy fanów SF.

Tu wyjaśnienie. Wspomniana wypowiedź dotyczyła nie tylko graczy komputerowych, ale także graczy gier AD&D potocznie zwanych rolplejowcami.

Podany przeze mnie przykład jest co prawda kuriozalny, ale wcale nie taki wyjąt-

kowy. Wielu ludzi (sprawdź sam, jeśli nie wierzysz) myśli o nas w ten właśnie sposób. Jednak kiedy zwykły, przeciętny Polak - ten z kupą swoich zmartwień na głowie, goniący za nędznym wynagrodzeniem lub zgoła bezrobotny, mieszkający w betonowym pudle bądź pod mostem - jeśli więc taki Polak wyraża podobną opinię, mogę to jeszcze zrozumieć. Ale miłośnik fantastyki?!

Od wielu lat sam jestem gorącym zwolennikiem tej literatury. Zresztą wielu moich przyjaciół Graczy także ją czytuje z uwielbieniem. Niegdyś uznałem nawet, że siłą rzeczy obydwie te kręgi zainteresowań się nakładają (podobny rodzaj wyobraźni), co szczególnie uwydatnia się w fabułach gier komputerowych (co druga to klasyczna SF). Z drugiej strony podobną tematyką (zwłaszcza ostatnio) zajmuje się sama fantastyka. Dzieła z nurtu zwanego cyberpunk stały się już klasyką tego gatunku, zaś obecnie w modzie jest pisać o virtual reality.

Dobrze, powiedziałem sobie, coś tu jest nie tak. Skoro fani przyglądają się nam, trzeba koniecznie przyjrzeć się im. Z oporami (bo z obowiązku) sięgnąłem po tak zwaną literaturę fachową (polską, bo przecież sprawa dotyczy polskich fantastów) i zanurzyłem się w jej odmętach. A były to naprawdę odmęty. Nie będę tutaj wymieniał tytułów i autorów (zainteresowanym służę informacją), dość że obraz, jaki się wyłonił, był wstrząsający. Przeważająca liczba tekstów była rażąco niedokładna. Autorzy mylą tyle pojęć, że skrzywienia dotyczące obrazu gier komputerowych i komputerów w ogóle wykształcone tekstami u Czytelników murowane. Poza tym wszystko to jest raczej płytkie i jakby nie na temat. Komputery tutaj to maszyny do wszystkiego (także obcinania paznokci), virtual reality to trójwymiarowe "Człowieku, nie irytuj się", zaś sami użytkownicy to półrozumni nudziarze, złośliwie zadręczający się kiepskimi gierkami (taki ma-

sochizm, panie).

Żeby nie było, że się czepiam, wymienię dwa teksty, które zasługują w całym tym zgiefku na uwagę. Pierwszym z nich jest "Hard store rock" autorstwa Dariusza Romanowskiego (Fenix, 9/93), drugim zaś "Wrócę do ciebie, kacie" Tomasza Kołodziejczaka (Fenix, 4/94). Notabene obaj autorzy rokuja, moim zdaniem, na przyszłość - zwłaszcza w tej tematyce.

Wniosek, jaki nasunął mi się po przeprowadzeniu wspomnianego eksperymentu, był jednoznaczny i... smutny. Polscy fani po prostu nie znają się na temacie. Nie wiem, czy uważają się za lepszych i nie raczą zniżać się do sięgania po informacje do źródeł (np. Graczy), czy też sądzą, że wystarczy sama wyobraźnia (a niestety, jak widać po ich tekstach, nie wystarcza) - obie formy są zresztą mało profesjonalne. Dość, że ignorancja w tym temacie osiąga punkty szczytowe.

Dobrze, może więc autorzy (i fani) nie mają gdzie szukać - pomijając wspomnianą już tak prostą metodę, jak zwrócenie się do dowolnego Gracza w formie bezpośredniej, np. proszę, pomóż mi. Postanowiłem więc przyjrzeć się części publicystycznej branżowych pism SF pod kątem wiadomości na tematy komputerowe. Szukam w Nowej Fantastyce - nic, ani na lekarstwo; szukam w Fenixie - no, odrobinka, ale w ujęciu literatury cyberpunkowej; szukam w Voyagerze - ten jest klasycznym czasopiśmem literackim i działki publicystycznej nie posiada w ogóle (i w pewnym sensie to dobrze, przynajmniej coś innego). Rezultaty? Fani mają podstawy twierdzić, że komputery w ogóle nie istnieją, nie mówiąc już o grach komputerowych (podobnie rzecz się ma z grami RPG).

Oż kurde, myślę sobie, i to ma być literatura futurologiczna? Że też podjąłem się tego eksperymentu! Jeszcze trochę, a obrzydę sobie fantastykę do końca życia! Czyżby maniakalni miłośnicy SF byli fan-

tastami totalnymi, którzy wierzą jedynie w krasnoludki lub ewentualnie (co w sumie na jedno wychodzi) ufoludki? I to to chce nas wchłonąć? Niby jak? Kuszając perspektywą zdziocinienia?

W porządku, jestem trochę za surowy, ale szlag mnie trafia, kiedy ktoś proponuje mi w zamian coś gorszego i jeszcze mną gardzi, gdy śmieję tego nie przyjąć. A już doprawdy nie spodziewałem się, że wśród fanów SF (dla mnie zawsze była to elita) spotkam stado typów w rodzaju "zdziwiony, że nie upadł na głowę".

Na szczęście, i to muszę powiedzieć, choć zabrzmi banalnie, nie wszyscy fani są tacy. Osobiście znam sporą grupę z nich, która jest "normalna".

Podsumowując cały ten wywód, wypada mi tylko stwierdzić: kochani Gracze, strzeżcie się fantastów, a raczej fantastyków (skrzyżowanie fantasty z fanatykiem). Tak naprawdę niewiele mają oni wspólnego z miłością do tej literatury, bądź co bądź nakładającej do tolerancji (chyba się powtarzam), jak niewiele wspólnego z chrześcijaństwem mieli inkwizytorzy.

A jeśli czujecie się bezbronni, w tajemnicy powiem Wam, że na tego typu konwentach miłośnicy fantastyki coraz częściej dochodzą do wniosku, iż złote lata boomu SF już minęły (ciekawe, że widzą to dopiero teraz, bo minęły one już coś koło 10 lat temu) i że literatura SF kończy się (tego z kolei nie rozumiem, gdyż znam sporo wartościowych tekstów i jeszcze więcej dobrze zapowiadających się autorów). Wchłonięcie nas, Graczy, ma być sposobem (wyimaginowanym) na przetrwanie (wyimaginowane) w obliczu klęski (wyimaginowanej). Tak naprawdę teraz to my (i koledzy po fachu czyli rolplejowcy) mamy swój boom, pod który tamci chcą się najzwyczajniej w świecie podłączyć. No i dobrze, ale na naszych warunkach.

Gracz



INFOSYSTEM'94

**ŚWIAT
SGIERT**
KOMPUTEROWYCH

W dniach 17-20 maja 1994 roku odbyły się w Poznaniu kolejne Targi INFOSYSTEM '94.

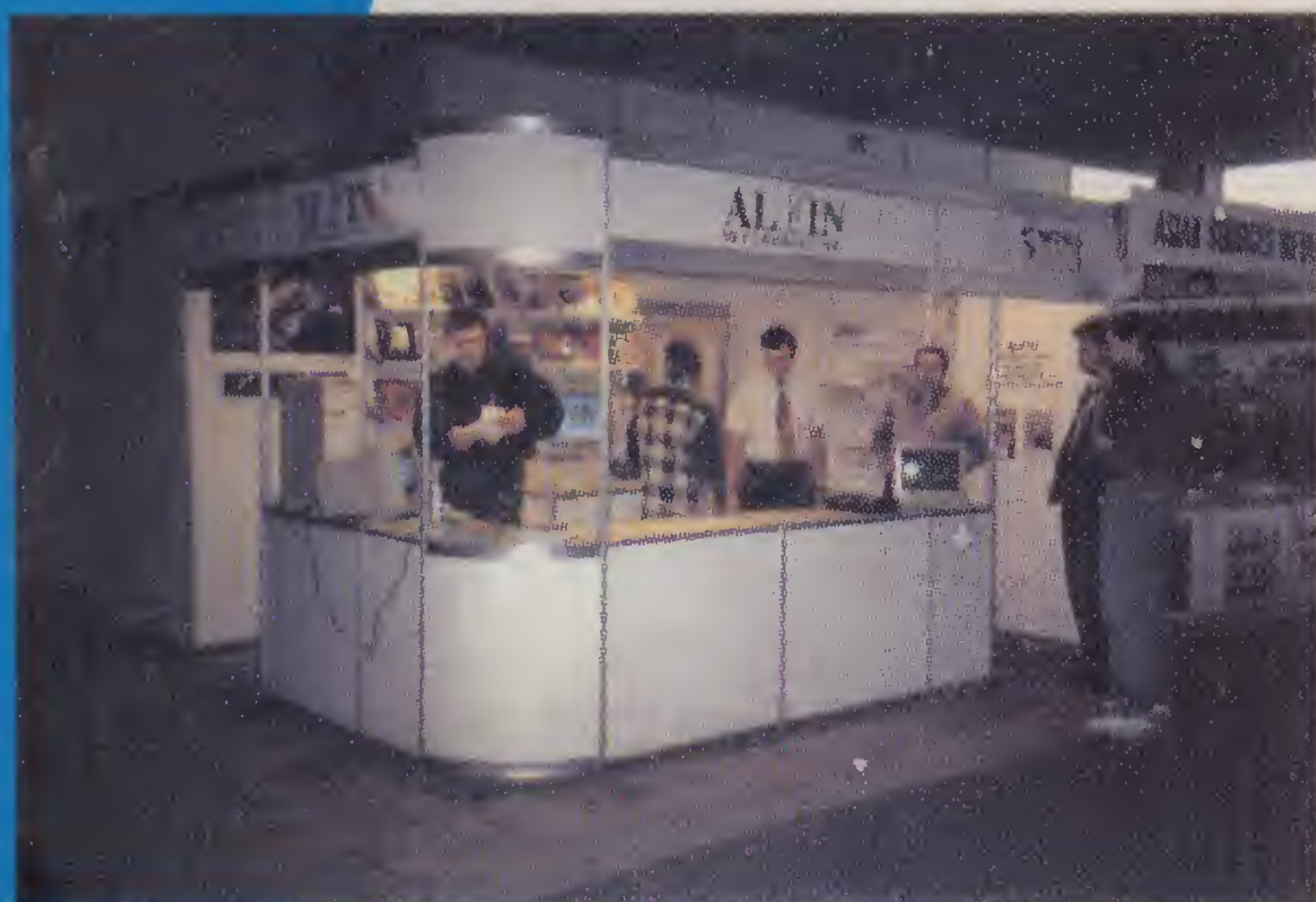
Nie da się ukryć, że zaszczylił swoją obecnością halę 26, stanowisko 5. Można było nas tam zobaczyć, posłuchać, powąchać, a nawet dotknąć.

Targi jak to targi. Masa sprzętu komputerowego i minimum gier. Nadal na rynku panuje jeden dystrybutor gier, a inne firmy dopiero nieśmiało podnoszą głowy. Należy przewidywać, że jeszcze długo nic się nie zmieni.

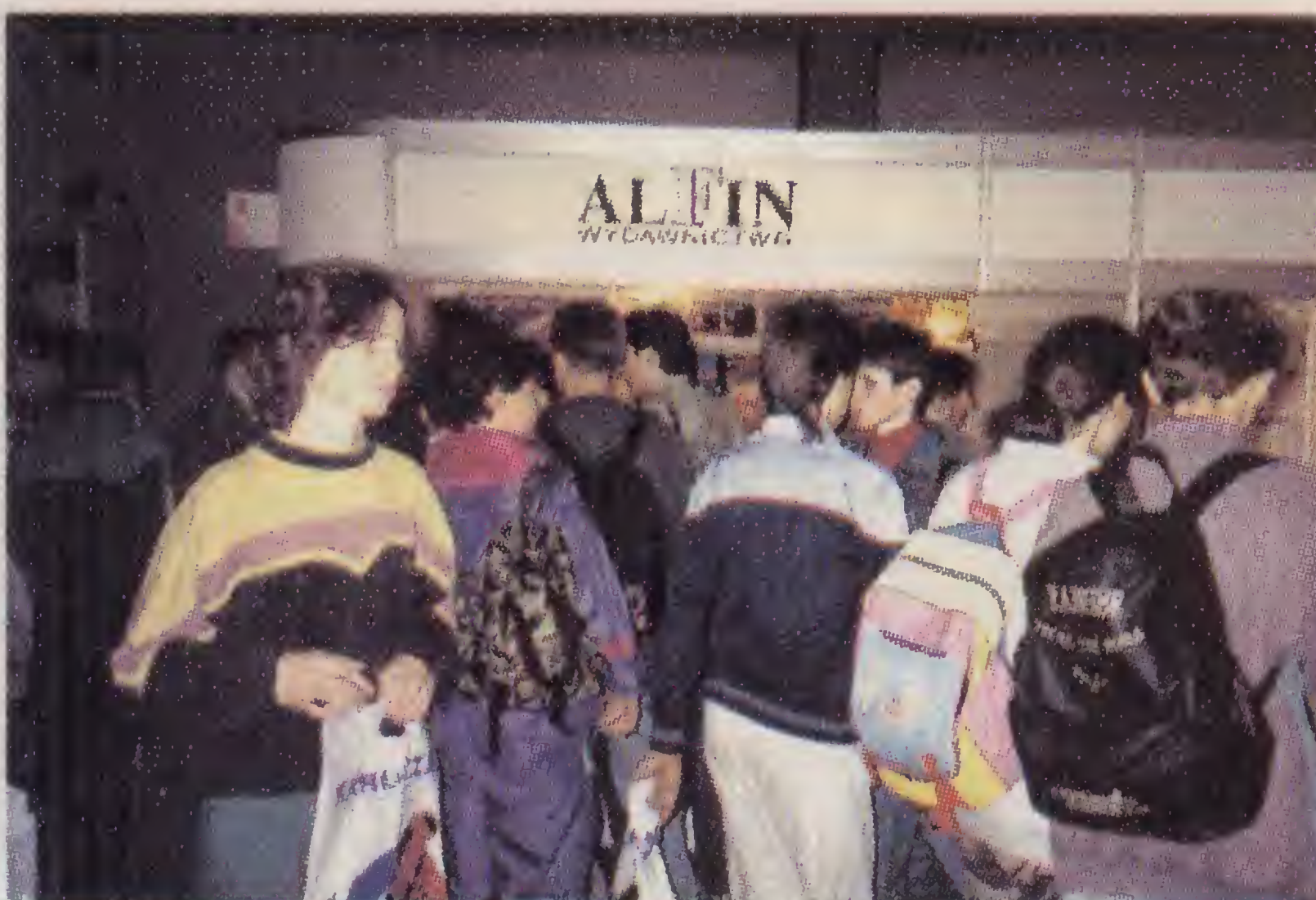
Mieliśmy też okazję popatrzeć na konkurencję (a ona na nas). Nie doszło do żadnej poważnej bitwy, ale w przyszłości kto wie?

Więcej informacji za miesiąc.

W.S.



▲ Przed oblężeniem



▲ Oblężenie !!!



▼ Chwila oddechu



▼ Nasza ekipa

Alares

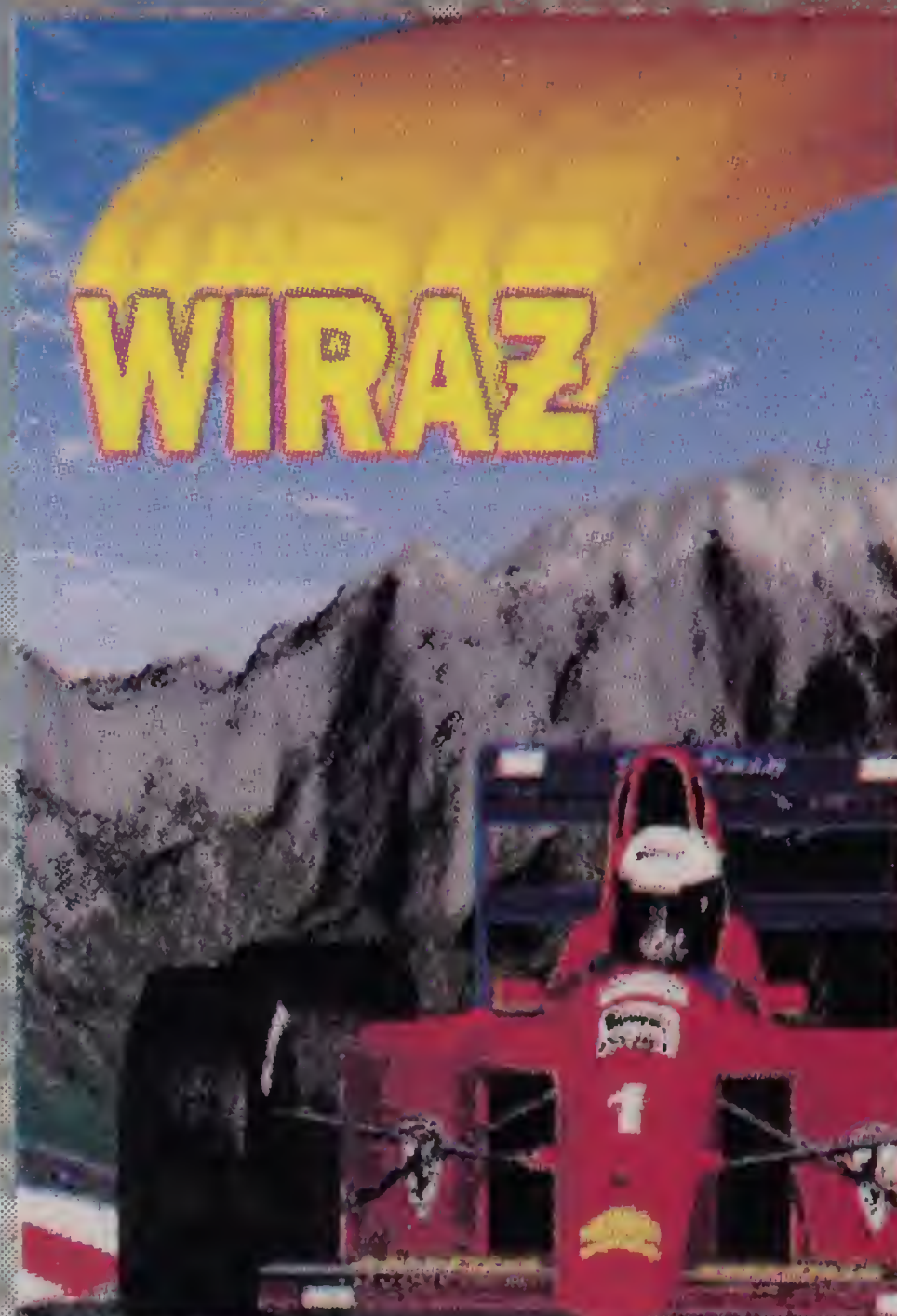
41-500 Chorzów ul. Truchana 35 tel/fax 032-415-791

Wydawnictwo nawiąże współpracę z młodymi, dynamicznymi autorami pragnącymi wydać w dużym nakładzie własne programy (AMIGA, IBM PC, ATARI ST).

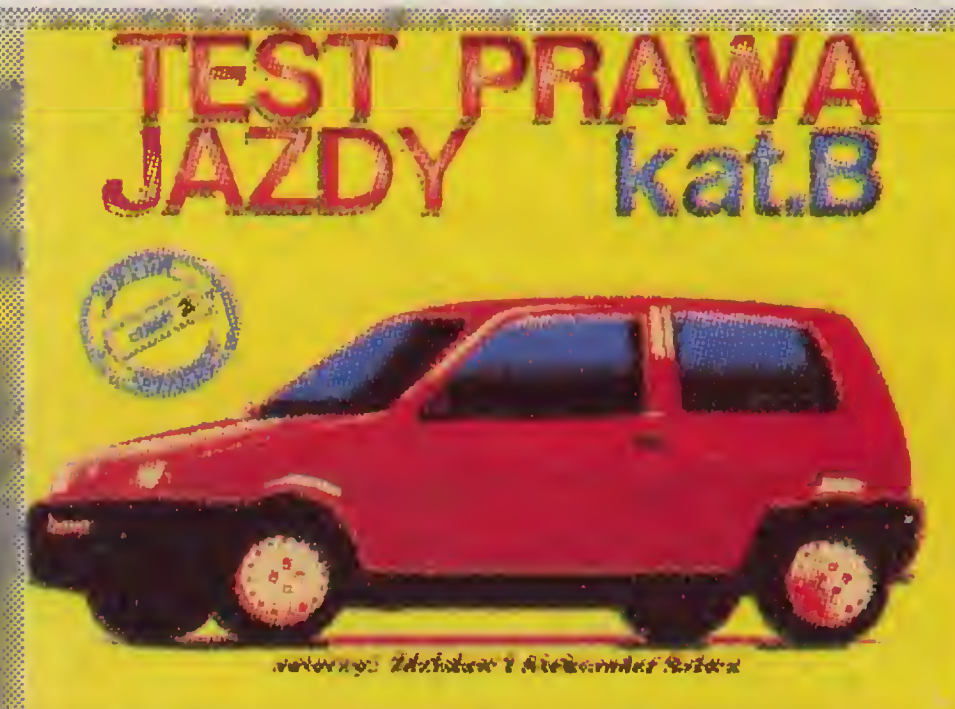
Wydawnictwo poszukuje poważnych dealerów oprogramowania. Zapewniona jednolita cena fabryczna dla wszystkich odbiorców posiadających status dealera.



Program przygodowy, którego akcja rozgrywa się w sztolniach i chodnikach śląskiej kopalni węgla. Kopania przeżywa trudności, bohater pokonując śpiętrzące się przeszkody i przeciwności musi wykazać się nie tylko jakimś sprytem i inteligencją, by dojść do zaskakującego rozstrzygnięcia w finale (400 komnat, grafika w stylu ELVIRY).



Program dla miłośników wyścigów samochodowych, umożliwiający ściganie się w systemie pucharowym lub arkadowym nawet czterem zawodnikom jednocześnie (przy użyciu dostępnego na zamówienie rozdzielacza).



Program edukacyjny oparty o klasyczne, obowiązujące na egzaminach państwowych testy, wiele z nich podchwytliwych, ale test można spokojnie powtórzyć wielokrotnie, natomiast egzamin...



"AFRYKA" - Drugi z serii (po "EUROPIE") program edukacyjno - informacyjny, tym razem traktujący o Czarnym Kontynencie, również zawierający test.



Klasyczna planszowa gra logiczna dla amatorów rozrywek intelektualnych; do rozgrywek nie jest wymagany partner, przeciwnikiem jest zawsze komputer (stąd inna nazwa SAMOTNIK). Gra polega na takim operowaniu żetonami, by w końcu na polu gry pozostał tylko jeden.



Program do samodzielnego kolorowania (i tworzenia) przez dzieci rysunków (kolorowanka), dzięki dużym ikonom i systemowi piktoqramów bardzo przyjazny małemu użytkownikowi, nie umiającemu jeszcze czytać.



SPÓJRZ Z GÓRY

Już jako mały szkrab pasjonowałem się urządzanymi wspólnie z kolegami wyścigami resoraków. Popychało się takiego do przodu (resoraka, oczywiście, a nie kolegę), licząc że wyglebi efektownie o nogę od krzesła lub szafę, a wtedy śmiechu było co nie miara (aż smoczek wylatywał). Gdy znalazłem się już w gronie posiadaczy komputera, zainteresowały mnie w szczególności gry wyścigowe. Nie te, w których pakowali mnie za kierownice Ferrari lub Lotusa, symulując realną jazdę (od tego mam Malucha). Mnie zainteresowały te gry, które przypominały mi moje rajdy małych modelików. W momencie zobaczenia programu **Super Cars** zostałem ich zagorzałym fanem i nie było w stanie wystraszyć mnie nieco dziwne sterowanie joystickiem. Po prostu - miłość od pierwszego wejrzenia. Z czasem zauważyłem, że w swoim zamiłowaniu nie jestem osamotniony. Teraz znam wielu takich, którzy za dobry wyścig "z góry" (tak je zwą potocznie) zaprzędaliby duszę diabłu. Są i tacy, którzy na widok **Super Cars** dostają mdłości i zawrotów głowy (współczuje im, albowiem nie wiedzą, co tracą). Wynika to, jak sądzę, z dość trudnej techniki operowania joystickiem i jeśli ktoś ma grabie zamiast rąk, nie oszczędza epitetów pod adresem takiej zabawy. Z myślą o moich pobratymcach zrobiłem przegląd najlepszych produktów tej klasy. Starłem się w miarę możliwości porównywać pokrewne programy, zachowując przy tym pełny obiektywizm (jeśli się ze mną nie zgadzacie, proszę - nie przysyłajcie bomb w paczkach). Tytułem wstępu. Zaczynamy!

SUPER CARS



SUPER CARS 2



czyli jak to się wszystko zaczęło

Moment wydania tego najbardziej klasycznego wyścigu mogą pamiętać jedynie starzy weterani. Był pierwszą ściganką z prawdziwego zdarzenia i stał się wzorem dla swoich następców. Dobra grafika i udane efekty dźwiękowe po dziś dzień potrafią przyciągać na długie godziny. Gra wyszła spod ręki programistów grupy **Magnetic Fields**, a to już mówi samo za siebie.

Całą zabawę zaczynasz na poziomie trzeciej sekcji. Jak przystało na młodego i ambitnego kierowcę, Twoim pragnieniem powinno być wejście do extra klasy. Sezon składa się z dziewięciu rajdów, każdy z udziałem maksimum ośmiu kierowców. Ekran gry nie obejmuje całej trasy wyścigu, lecz płynnie przesuwa się za jadącym samochodem. Wylana na jezdni smoła i błotniste plamy utrudniają panowanie nad pojazdem, który dodatkowo znika czasami na chwilę pod mostami. Zarobione pieniądze przeznaczasz na drobne udoskonalenia maszyny, a całą resztę odkładasz na nowy, szybszy wozik.

Super Cars zapoczątkował trwający do dzisiaj wyścig o prym w swojej klasie. Pomimo że większość graczy odłożyła już grę do lamusa, wciąż zalicza się ona do ścisłej czołówki.

Grafika - 8/10

Dźwięk - 8/10

Grywalność - 8/10

Stopień trudności - 7/10

Maksymalna ilość graczy - 1

Komputery: Amiga 500/600, Atari ST.

pierwowzór musi skapitulować!

Jak na grupę **Magnetic Fields** przystało, nie poprzestała ona na pierwszej części gry, lecz wytrwale kontynuowała udane i wypróbowane produkty. W 1991 roku trafił w nasze ręce następca "super samochodów". Pierwowzór uległ pewnej metamorfozie, w efekcie czego zwyczajne rajdówki nabrały militarny charakter.

Wyścig to istna szkoła przetrwania, w której umiejętności dobrego kierowcy nie zapewniają ukończenia rajdu. Sama trasa niesie ze sobą nie lada atrakcje. Skrzyżowania, skocznie, skrótowe przesmyki, a nawet przejeżdżające pociągi potrafią niejednego rozgnieść na papkę. Dodatkowe zagrożenie stanowi blisko dziesięć brawurowo jeżdżących samochodów komputera. Jeśli wyprzedzisz jakiegoś delikwenta, często zdarza się, że ten w odwecie próbuje Cię trafić pociskiem (często zdalnie sterowanym) z zamontowanej na masce wyrzutni. Nie bez znaczenia jest zatem posiadanie sporej gotówki, dzięki której zaopatrzysz się w broń i opancerzenie. Dużo pracy włożono również w całe zaplecze zabawy. Ligę zastąpiono trzema stopniami trudności po siedem różnych tras w każdym. Zdobyte na finiszu punkty sumowane są w specjalnej tabeli, która na koniec wyłania championa.

Jeśli znudziła Ci się gra w pojedynkę, możesz zaprosić kolegę i pościgać się wspólnie. Jest możliwe dzięki tzw. *split screen action* (tłumacząc dosłownie: rozłam ekranu akcji), który daje dużą swobodę działania - bez względu na to, co robi rywal, jeździsz tam, gdzie Ci się podoba.

Super Cars 2 zrobione jest z dużym rozmachem i pomysłowością, dzięki czemu w pełni zasługuje na miano "number one" w swojej klasie.

Grafika - 9/10

Dźwięk - 9/10

Grywalność - 9/10

Stopień trudności - 9/10

Maksymalna ilość graczy - 2

Komputery: Amiga 500/600, Atari ST

NITRO



jazda na orientację

W niedługim czasie po ukazaniu się **Super Cars** firma **Psygnosis** wydała grę **Nitro**.

Akcja przenosi Cię do niedalekiej przyszłości. Kilku facetów (pośród nich Ty) zakłada się, kto pierwszy dostanie się w wyznaczone miejsce, gdzieś w gąszczu ulic miasta. Są to najwięksi twarde i zbiry, o czym świadczyć mogą nie tylko ich twarze (tak na marginesie - są uderzająco podobni do niektórych gwiazd filmowych), lecz sposób prowadzenia samochodu. Trasa (szczególnie w późniejszych etapach) to sieć ulic z ukrytą na końcu jednej z nich metą. Przyda się więc dobra orientacja w terenie, ponieważ nierzadko istnieje kilka sposobów dotarcia do finiszu. Dobry kierowca powinien mieć na uwadze nie tylko utrzymanie dogodnej pozycji, lecz również pozbieranie rozrzuconych na jezdni premii. Istotne jest dobranie odpowiedniego typu samochodu do danego wyścigu. Bolid jest dobry na jezdni, jeep na werstepach. Zabawa toczy się do momentu aż zabraknie Ci paliwa, które ma w grze decydujące znaczenie. Inaczej mówiąc, "Out of fuel" znaczy tutaj "game over". Dlatego radzę zarobione pieniądze inwestować w bak, spychając na dalszy plan inne dodatki.

Niezwykle emocjonującym wydarzeniem jest rozgrywający się co pewien czas rajd nocny, w którym widoczność ogranicza się do małego pola w świetle naszych reflektorów (po dziś dzień nikt



nie pokusił się, aby skopiować ten pomysł).

W zabawie na kilku graczy nie zastosowano podziału ekranu dla każdego z pojazdów, lecz dość ryzykowne rozwiązanie w postaci wspólnego okna. Był to pomysł trochę niedopracowany, gdyż pozostający w tyle maruder "przezrzuć" jest do czołówki i nie ponosi za to żadnych konsekwencji. Mocnymi atutami gry jest duża ilość tras (w kilku sceneriach), których przejechanie wymaga sporych umiejętności.

Nitro to ścisła czołówka, gdzie **Super Cars 2** wyprzedza go tylko o zderzak.

Grafika - 9/10

Dźwięk - 9/10

Grywalność - 9/10

Stopień trudności - 7/10

Maksymalna ilość graczy - 3

Komputery: Amiga 500/600 i 1200, Atari ST

JUPITER'S MASTERDRIVE



szaraczek wśród gigantów

Paryska firma **Ubi Soft** próbuje swoich sił na wszystkich niemal frontach z wyścigowym włazem. Na początku 1991 roku w szpony graczy trafiła ściganka **Jupiter's Masterdrive**.

Podobnie jak w **Nitro**, akcja przenosi Cię w odległą przyszłość. Wielka korporacja podjęła się budowy specjalnych aren dla wyścigów sportowych maszyn. Wybór padł na Jowisza i jego dziewięć księżyców. Aby nie narażać życia kierowców tych dość brutalnych rozgrywek, zastosowano zdalnie sterowaną technikę pilotażu maszyny. Każdą arenę zbudowano z myślą o innym typie wyścigowych pojazdów (bolidy, jeepy, poduszkowce). Co roku miliony entuzjastów przybywa do nowoczesnych kompleksów sportowych, aby zobaczyć to widowisko. W rajdzie udział biorą trzej kierowcy, którzy oprócz doskonałej techniki pilotażu, powinni odznaczać się również celnym strzałem z zamontowanego na masce działka (ach, ci sportowcy). Po każdym wyścigu dwójka najlepszych, ku uciesze publiki, będzie walczyła na przygotowanej arenie o ostateczną nagrodę (spora gotówkę). Wygrywa ten, który pozbiera jako pierwszy dziesięć bonusowych obiektów (rywalizacja ta, moim zdaniem, przysparza więcej emocji, niż sam wyścig).

Mimo topornej grafiki i średniackich efektów dźwiękowych, gierka powinna spodobać się maniakom tego gatunku. Reszta nie powinna zwracać sobie nim głowy.

Grafika - 6/10

Dźwięk - 7/10

Grywalność - 6/10

Stopień trudności - 7/10

Maksymalna ilość graczy - 2

Komputery: Amiga 500/600 i Atari ST

SUPER OFF - ROAD RACER



ślisko, dziury i zabawa przednia

Fajowo jest zasiąść za kierownicą szpanerskiego jeepa i pościgać się na torze pełnym kałuż, dołów i innych paskudstw. Ale bądź przemyślny, Czytelniku. Jeśli nie chcesz przez następny tydzień płuć błotem, zastanawiając się, jaki kolor kryje się pod kilkucentymetrową warstwą przyklejonej na masce gliny, nie pozostaje Ci nic innego, jak sięgnąć po grę firmy **Virgin** pt. **Super off - Road Racer**.

Nie jest to klasyczny wyścig "z góry", a to dlatego, że kamera (Twoje patrzadło) nie jest ustawiona dokładnie nad trasą, lecz lekko z ukosa (fachowa nazwa: 3D isometric). W praktyce wygląda to tak, że widzisz nie tylko dach lecz również boczne ścianki pojazdu.

W wyścigu dla amatorów kąpieli w błotku biorą udział cztery samochody, których kierowcy starają się jako pierwsi dotrzeć na linię mety. Eureka! Ekran obejmuje całą trasę wyścigu! Niemniej widziany tor jest stosunkowo mały. Pomimo tej miniaturyzacji, samochodziki - jak zapewniają twórcy gry - pochłonęły aż 412 klatek animacji. Trudno mi w to uwierzyć, nie zaprzeczam jednak, że autka wykonują liczne i efektowne wyskoki na muldach i dziurach. Zwycięstwo na trasie premiowane jest kupeczką dolarów, za które można nabyć obok lepszego silnika i ogumienia, kilka przydatnych na trasie nitrosów. W momencie użycia tego cudeńka Twój samochód dostaje nagle kilkadziesiąt koni więcej, przyspieszając przy tym jak strzała.

Pomimo że moment wydania gry jest dość bliski pokazaniu się pierwszym dinozaurów, gracze na tym starym, lecz nadzwyczaj jarym wyścigu wciąż łamią swoje joysticki (co mnie szczególnie nie dziwi).

Grafika - 7/10

Dźwięk - 6/10

Grywalność - 9/10

Stopień trudności - 7/10

Maksymalna ilość graczy - 3

Komputery: Amiga 500/600, Atari ST, PC, SNES

INDY HEAT



gdyby Prost to zobaczył!

Wydany przez firmę **Storm** (**Sales Curve**) **Indy Heat** został oficjalnym następcą gry **Super off - Road Racer**. Przesiadka z jeepów na bolidy F1, przy zachowaniu niemal identycznej techniki wykonania programu, nie została by przyjęta z takim animuszem, gdyby nie kilka znaczących zmian.

Gra nie zawiera żadnych wartości poznawczych (jak w wypadku **Warm-up**), a wprost przeciwnie. **Indy Heat** jest swego rodzaju parodią wyścigów F1 i ma na to wpływ nie tylko widoczek trasy, z trochę nieproporcjonalną wielkością samochodów, lecz głównie komiczne sytuacje, których nie brakuje podczas trwania rajdu. Zjazd do boksu po paliwo doprowadza do złośliwych przepychanek, przy których czasami pada martwy członek ekipy naprawczej (ach, jak ja to uwielbiam). A czy ktoś widział, aby Senna pędził na skróty przez trawnik? Oj, na pewno nie. Natomiast w **Indy Heat** wszystkie chwytaki są dozwolone i najlepiej jest robić drugiemu, co Tobie nie miłe (przynajmniej ja to stosuję). Po każdej z kilkunastu tras zwycięzca rozkoszuje się na podium w ramionach zgrabnej laski, otrzymując jednocześnie punktową i pieniężną premię.

Program rozwija skrzydła podczas zabawy we trójkę. Rywali można popychać, wypychać, uderzać, a najważniejsze - wyprzedzać (najlepiej - dublować).

Grafika - 8/10

Dźwięk - 8/10

Grywalność - 10/10

Stopień trudności - 4/10

Maksymalna ilość graczy - 3

Komputery: Amiga 500/600, Atari ST, C-64

WARM-UP



mniej czadu, Panowie!

Wyścigi bolidów F1 stają się powoli przebrzmiałym tematem. Gry **Indianapolis 500** czy **Formula 1 Grand Prix** zna każdy fan czterech kółek. Lecz wśród wszystkich ścigarek tylko jedna pokazuje tor oczami wróbelka, który lecąc sobie z dżdżowniczką do gniazodka... Chyba zbaczam z tematu.

Krócej, gra **Warm-up** firmy **Genias** to prawdziwe wyścigi formuły pierwszej widziane z góry. Masz możliwość wzięcia udziału w całym sezonie składającym się z szesnastu potyczek na trasach całego świata. Stopień utrudnienia torów jest zróżnicowany (od trudnych do piekielnie przekichanych) i decydujący wpływ na ukończenie wyścigu ma marka sterowanego bolidu. Różnią się one nie tylko przyspieszeniem, wytrzymałością, ale również rodzajem skrzyni biegów (podstawa to automat). Warto tu dodać, że realia wyścigu zostały dobrze odtworzone, więc większość elementów charakterystycznych dla F1 zostało zachowanych.

Ze względu na kosmicznie szybki scrolling dochodzący czasami do dziesięciu długości ekranu na sekundę (!), nieuniknione stają się częste spotkania z poboczem, co doprowadzić może mniej ambitnych kierowców do białej gorączki.

Niską popularność **Warm-up** zawdzięcza wysokim wymaganiom od strony gracza, któremu sama umiejętność ściskania dżojuli nie wystarcza w sterowaniu nadzwyczaj szybkim bolidem. Z tego powodu program polecam głównie "zawodowcom", którzy dzięki swojemu doświadczeniu zdołają wyłowić wszelkie walory gry.

Grafika - 7/10

Dźwięk - 8/10

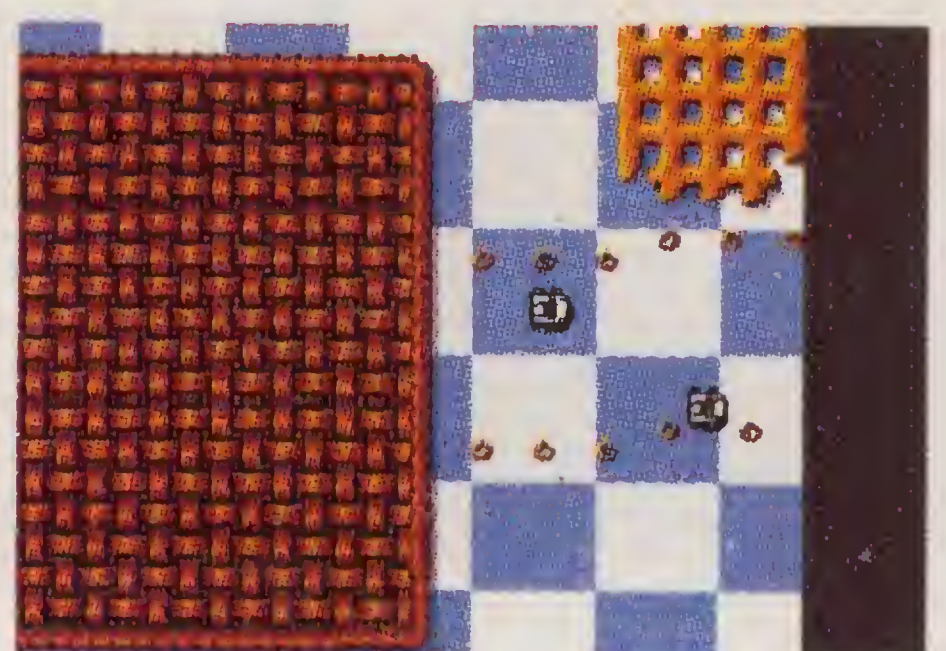
Grywalność - 8/10

Stopień trudności - 10/10

Maksymalna ilość graczy - 1

Komputery: Amiga 500/600

MICRO MACHINES



od jaja do ścigania

Grupa **Code Masters** znana jest przede wszystkim z zabawnych przygódówek z jaskrawym bohaterem o imieniu Dizzy. Tym większe było moje zdziwienie, gdy przed kilkoma miesiącami do mnie gra **Micro Mac**.

Fabula programu jest dość oryginalna. Dzieciaki z sąsiedztwa



zorganizowały w obrębie domostwa wyścigi swoich zdalnie sterowanych zabawek. Pod postacią jednego z kilkunastu maluchów będziesz ubiegać się o miano championa placu. Aby uzyskać ten zaszczytny tytuł, musisz pokonać wszystkich kolegów i koleżanki (baba za kierownicą!) na przygotowanych trasach. Przyjdzie Ci się ścigać motorówkami w wannie, wyścigówkami na szkolnej ławce, helikopterkami w ogródku, czołgami...

Jeśli komuś wydaje się to banalne, dodam że sposób sterowania każdej zabawki jest zgoła inny. Czołgi są na przykład powolne, mało zwrotne, a w dodatku można nimi do siebie strzelać. Wyścigówki natomiast są szybkie, zwinne, łatwo wpadają w poślizgi, skutkiem czego można zlecieć ze stołu.

Przy grze na dwóch graczy zastosowano podobnie jak w *Nitro* wspólny ekran, jednak tym razem kolejność wjazdu na metę nie ma znaczenia, ponieważ o zwycięstwie decyduje ilość złapanych punktów karnych. Każdy błąd kończy się najczęściej zostaniem daleko w tyle z dodanymi do Twojej puli punktami kary. Jeśli nabiera się ich określona ilość, przegrywasz natychmiastowo, bez dochodzenia do linii mety.

Program potrafi zaskoczyć gracza swoją ogromną pomysłowością w budowie tras, które obfitują w zaskakujące i zarazem bardzo zabawne rozwiązania. Znacomity scrolling, dobra grafika i przyjemne dla ucha efekty dźwiękowe sprawiły, że *Micro Machines* to jedna z najlepszych pozycji na dzisiejszym wyścigowym rynku.

Grafika - 8/10

Dźwięk - 7/10

Grywalność - 10/10

Stopień trudności - 9/10

Maksymalna ilość graczy - 2

Komputery: Amiga 500/600/ 1200, Atari ST, PC, Sega Megadrive

CARNAGE



lep na... każdego

Twórcą gry jest firma **Zepelin**. *Carnage* swoim wyglądem przypomina zminiaturyzowane *Super Cars 2* ze zredukowaną do czwartej liczby uczestników każdą rundą.

Podobnie jak w pierwowzorze, wyścig uatrakcyjniony jest wątkiem militarnym w postaci min,

które można podczas jazdy "zasadzić" na drodze (wiadomo, po co). Pod względem krętości tras *Carnage* nie ma sobie równego. Liczne mosty, skrzyżowania, runda i zwiężenia potrafią czasami tak dezorientować grającego, że biedak zmuszony jest przeanalizować trasę, "jeżdżąc" dla wprawy palcem po ekranie monitora (patrz: trasa nr 6). Tradycyjnie po zakończeniu rajdu masz okazję odwiedzić sklep i zakupić moduły poprawiające osiągi swojej maszyny. Na składzie znajdują się, oprócz min i nitrosów, lepsze gumy i różne bajery dla silnika. Pozostaje tylko dysponować odpowiednią ilością gotówki, a Twój wozik zmieni się nie do poznania.

Ogromną zaletą *Carnage* jest możliwość zabawy we czworo. W dodatku program wykrywa obecność dodatkowego kabelka zwanego "four players adaptor", który umożliwia (Amiga) podpięcie aż czterech joysticków, więc nikt nie będzie musiał wyginać paluchów na klawiaturze.

Pomimo nie najlepszej grafiki i śladowych wręcz efektów dźwiękowych, *Carnage* posiada to coś, co nie pozwala oderwać się od ekranu monitora. Ujmując krócej - proste, a cieszy. Ostatnimi czasy, polska firma **Avalon** zainteresowała się programem, co zaowocowało licencyjnymi wersjami na Amigę, PC i C-64. Warto tę grę kupić.

Grafika - 7/10

Dźwięk - 5/10

Grywalność - 10/10

Stopień trudności - 8/10

Maksymalna ilość graczy - 4

Komputery: Amiga 500/600/ 1200, PC, C-64

OVERDRIVE



przed laty byłby hitem

Gra jest jeszcze ciepła, a "piekarzem" była dobrze wszystkim znana **Team 17**.

Czas i miejsce akcji jest bliżej nieokreślone. Na pustyni, podczas zimy, w małym miasteczku lub na arenie. Maszyny również zmieniają się w zależności od scenerii, ale zawsze są szybkie i wytrzymałe. Przeciwnicy rekrutują się spośród szaleńców i cwaniaków, którzy aby zdobyć kilka dolców, zdolni są do wszystkiego, nie więc licząc na "fair play". Trasy są kręte i zwodnicze z licznymi plamami oleju i strefami turbo.

Gra pod względem wykonania prezentuje się wyśmienicie. Grafika jak w *Super Cars 2*, a przy tym niesamowita szybkość. Wszystko ładnie, pięknie, ale dlaczego każda trasa jest niemalże kopią poprzedniej? Brak pomysłów, Pano wie? A może lenia macie za skórą? A co powiecie na brak opcji umożliwiającej zabawę z kolegą na jednym komputerze (no bo kto będzie chodził do kumpla z komputerem i monitorem w siatce)? Dzisiejsze czasy kwalifikują to na przestępstwo! Więcej grzechów nie pamiętam.

Gra nie wnosi praktycznie nic nowego. Chciałoby się rzec: Pano wie, to już było. Jedną z nielicznych inowacji jest opcja umożliwiająca zabawę przy dość egzotycznym sposobie sterowania joystickiem (w którą stronę widzisz zakręt, w tą skręcasz joya). Osobiście uważam to za jakiś kawał i nie będę tego komentował. Podobnie mi się za to pomysł nagrywania na osobny dysk rekordów na poszczególnych trasach. Jeśli już jesteśmy przy temacie dysków, to warto wspomnieć że program żre ich aż trzy i z bólem muszę stwierdzić, że nie ominie grającego przyjemność małej "żonglerki". Na domiar złego, czas doczytywania kolejnych scenariuszy jest trochę przydługawy (mniej cierpliwi mogą przysypiać), na czym bez wątpienia ucierpiała grywalność.

Podsumowując, gra jest godna polecenia, jednak kilka poważnych niedociągnięć (szczególnie jak na dzień dzisiejszy) musi zaniżyć jej końcową (i tak wysoką) ocenę.

Grafika - 9/10

Dźwięk - 9/10

Grywalność - 7/10

Stopień trudności - 9/10

Maksymalna ilość graczy - 1

(lub 2 - w przypadku połączenia dwóch komputerów)

Komputery: Amiga 500/600/ 1200

SKIDMARKS



nowatorstwo,
ale niedopracowane

Gra jest pierwszym produktem nowo powstałej firmy **Acid**. Kod napisano na Blitz Basic, zaś samochody wygenerował **Imagine**. Wszystko wygląda naprawdę udanie, a przy tym bardzo nowatorsko, jakby pomieszanie wektorówki z pixelówką. Kolejną ino-

wacją jest sposób, nazwijmy to, "prezentacji wyścigu". Otóż kamera ustawiona jest "z ukosa" (podobnie jak w *Super off - Road Racer*), jednak mamy do czynienia ze scrollingiem (i to nie byle jakim). Efekt wizualny jest dopracowany na maksimum (samochody zostawiają na trasie trwałe ślady po swoich kołach), ale jak to w życiu bywa: jeśli jeden element jest ekstra, inny kuleje.

Bez owijania w bawełnę - za plecami całej zabawy jest po prostu schrzanione. Training pozwala pościgać się na jednej z dwunastu tras, a **Championchips** różni się tylko tym, że zachowana jest kolejność rajdów i w momencie ukończenia ostatniego nie pozostaje nic innego, jak zacząć całą zabawę od początku. Nie mówiąc już o tym, że brak jest jakiegokolwiek podsumowania, co jest karygodnym zaniedbaniem (nie wiadomo nawet, kto wygrał zawody). Zabawa nabiera większego sensu, gdy ścigasz się z równorzędnym rywalem "humanoidalnym", ale nie każdy przecież może zaprosić do siebie kolegę.

Innym mankamentem gry są wymagania sprzętowe. Posiadacze A500 z 1 MB pamięci nie mogą korzystać równocześnie z wszystkich czterech rodzajów maszyn. W wypadku A1200 sytuacja nie wygląda dużo lepiej. Dla kości AGA zrobiono dwa dodatkowe dyski zawierające samochody z dużą ilością szczegółów, jednak aby bez ograniczeń z nich korzystać, trzeba dokupić sobie litr pamięci.

Wspomnę na koniec jeszcze o humorach gry, która od czasu do czasu lubi się zawiesić (dotyczy to również oryginału) i po kilku takich numerach mija ochota na powtórne uruchomienie programu.

Ależ on jest okrutny, myślał sobie teraz całe rzesze amatorów tej gierki (proszę nie rzucać pomidorami). Przecież **Skidmarks** ma odlotową "grafę", a przy tym całkiem łatwo i przyjemnie się jeździ (można również tyłem) - nawet Ci ze zgrabiałymi łapami dają sobie radę. Nie przeczę. Na samym początku i mnie szczerka opadła na widok gierki, ale z perspektywy czasu stwierdzam, że jest ona mało "pociągająca".

Grafika - 10/10

Dźwięk - 8/10

Grywalność - 7/10

Stopień trudności - 7/10

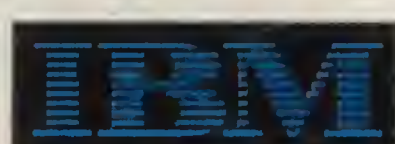
Maksymalna ilość graczy - 2

(lub 4 - w wypadku połączenia dwóch komputerów)

Komputery: Amiga 500/600/ 1200

No to na razie. Połamanie kie-rownicy.

Przemysław Ścierański



DOOM ID Software

Perfekcyjna strzelba, perfekcyjne naboje, perfekcyjny strzelec... A wszystko pokryte flakami i kwasem z beczek rozdmuchiwanymi kulami superkalibru. A potem plazma i windy, i stwory, i znowu flaki maczane w kwasie stężonym ponad normę. Tak pokrótce wygląda scenariusz znanego chyba wszystkim **Dooma** (ŚGK 4/94). Czy jest to najbardziej krwawa gra, jaką do tej pory udało się wyprodukować? Nie wiem, ale z pewnością powinna być dozwolona jedynie dla wielokrotnych morderców. Ci, którzy mają z nimi coś wspólnego i akurat zabrakło im naboju do rozwalania delikwentów na strzepy, powinni skorzystać z poniższych trików, które należy wpisać w dowolnym momencie:

IDBEHOLD - menu z literami (pierwsza litera wywołuje np. lampę);

IDCHOPPERS - piłka łańcuskowa;

IDCLEV - etap 20 proszę...

IDDQD - dobra nasza, nie można ani umrzeć, ani pozbawić się przyjemności strzelania;

IDDT - kilka dodatkowych szczegółów na mapie;

IDKFA - dużo fajnych kulek do broni i dobre karabiny;

IDSPISPOPD - przenikanie ścian.

FOOTBAL DIRECTOR 2

Piłka nożna jest coraz bardziej w modzie. Niby to wszystko polega tylko na kopaniu, a tak naprawdę to i sędziego trzeba podkupić, a i zawodnikom wypada podmaścić. Jeżeli masz kłopoty z graniem, to ustaw zawodników w szyku 4-3-3 i zwiększ wypłatę bonusową o 100 funtów (lub innych takich). Możesz oczywiście zwiększyć ją do całych 999 "jednostek mone-

tarnych". Spowoduje to znaczny wzrost zainteresowania graczy grą (do 9.9). Nigdy potem nie obniżaj tych stawek, bo Ci się drużyna zbiesi. No a teraz forsa, bo czymś trzeba płacić tym graczom. Najlepiej wystaw ich wszystkich na licytację, tfu.... transfer. Jeśli zauważysz, że ktoś się zainteresował jakimś graczem, to "udaj" się na ekran wyboru drużyny i tam zmień mu nazwisko. Okaże się, że dany gracz jest jeszcze ciągle pod starym hasłem. Sprzedaj go, a forsa będzie Twoja. W sumie proste to kopanie piłki. Jakiej piłki?

PRINCE OF PERSIA 2 Domark

Jakże tu nie zagrać w drugą część tej popularnej "ajbiemówki". Byćcie księciem skusi nawet najwytrwalszych. No, ale jeżeli ciachanie mieczem i chodzenie po czeluściach labiryntów ze skokami wzwyż jest mimo wszystko nie w Twoim stylu, to powinienś sobie zafundować ułatwienie. Wpisz zaraz po starcie gry:

PRINCE MANKINIT

Teraz będziesz mógł używać czarodziejskich klawiszy:

Shift + N - skok do następnego etapu

Shift + I - odwrócenie ekranu

Shift + T - jedno życie więcej

Shift + + - przyspieszenie czasu

Shift + - - zwolnienie czasu

R - małe zmartwychwstanie

K - mała bomba

REBEL ASSAULT Lucas Arts

Ciemność kosmosu rozświetlona gwiazdami dziwnie mrugającymi do każdego, kto potrafi strzelać. A strzelać trzeba, bo można nie przeżyć w tych wilgotnych podziemnych tunelach pełnych rdzy i robotów. A kto nie przeżyje, ten berek. Nad wszystkim króluje oczywiście

nieśmiertelna gwiazda śmierci. No, ale Ty masz kody do etapów i wpisując je, możesz przysłużyć się dobrej stronie księżycy.

Etapy łatwe i przyjemne:

Falcon

Anoat

Yuzzem

Brigia

Greedo

Etapy nieco trudniejsze:

Biggs

Kaiburr

Mynock

Dagobah

Mimban

Etapy zupełnie trudne:

Ackbar

Formax

Bespin

Kessel

Organa

Tym sposobem można rozpocząć grę na różnych etapach. Gdybyś jednak chciał zacząć od konkretnych sekwencji, to musisz sobie radzić inaczej. W trakcie odgrywania sekwencji startowej LucasArt należy: joystick skierować do góry i wcisnąć fire; joystick do dołu i fire; joystick w lewo i fire; joystick w prawo i fire. Jeśli Ci się udało, rozlegną się rozweselone głosy, krzycząc co sił w karcie dźwiękowej: Lucas Art. Teraz wcisnięcie "+" zwiększy (sic!) Twoje uszkodzenia, zaś "-" oczywiście je zmniejszy. Teraz możesz wpisać szesnastkowo odpowiednik danego rozdziału i już grasz w to, co poniżej:

Hex Sekwencja (szesnastkowo)

01 Trening lotników

02 Trening w polu asteroidów

03 Planeta Kolaador

04 Atak niszczyciela gwiazdnego

05 Atak Tatooine

06 Zabawa w polu asteroidów

07 Imperialne maszyny

08 Imperialne Walkersy

09 Stormtroopers

0A Zabezpieczanie transportu rebelii

0B Trening Yavin

0C Atak

0D Powierzchnia Gwiazdy Śmierci

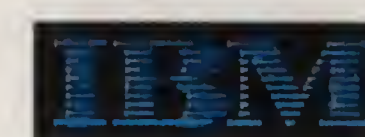
0E Scena końcowa z działem

0F Gwiazda Śmierci

LEGEND Mindscape

Legendy legendami, a żyć trzeba. Szczególnie w labiryntach. Przeżywają tylko bardziej twardzi lub Ci w lepszej zbroi, bo zatłuc ich - nijak nie idzie. Jeśli chcesz mieć takiego w miarę silnego, ale szybkiego faceta w tej grze, to powinienś zrobić co następuje:

Na początku stwórz sobie gościa z AC do 11. Teraz mała rundka po pierwszym poziomie labiryntu i zgrywasz górkę. Przejdź się po sklepach ze zbrojami i poszukaj zbroi z ochraniaczami na ręce. Jeśli Ci się to nie uda od razu, to możesz wrócić do tego potem. Gdy już znalazłeś zbrojownię i gnębi Cię masa czasu, jaką straciłeś, to się nic nie martw. Teraz po prostu wgraj zapisany stan gry i idź wprost do tego sklepu. Kup sobie wreszcie tę zbroję i wdzij ją na swojego "misia". Pobaw się swoim bohaterem i obniż mu AC (Armour Class) do + 7. Po zdjęciu zbroi czeka Cię niespodzianka (w liczbie AC = + 255).



THE LOST VIKINGS Interplay

Zagubieni Wikingowie w na tle księżycy i kosmosu zdobywają kolejne poziomy statku galaktycznego, czyli to, co zdobyć trzeba. Punkty, bonusy i takie tam. Jeden ma tarczę, drugi strzela z łuki, a trzeci wali po mordzie. Aż wreszcie w etapie 37 znajdujesz to, czego cały czas szukałeś, a przynajmniej tak Ci

TRIKI



się wydaje do chwili, gdy sięgniesz po jakąś następną platformówkę. Poszczególne etapy to:

Etap 1

- Etap 2: GR8T
- Etap 3: TLPT
- Etap 4: GRND
- Etap 5: LLM0
- Etap 6: FLOT
- Etap 7: TRSS
- Etap 8: PMRS
- Etap 9: CVRN
- Etap 10: BBLS
- Etap 11: BLCN
- Etap 12: QCKS
- Etap 13: PHRO
- Etap 14: C1R0
- Etap 15: SPKS
- Etap 16: JMNN
- Etap 17: TTRS
- Etap 18: JLLY
- Etap 19: PLNG
- Etap 20: BTRY
- Etap 21: JNKR
- Etap 22: CBLT
- Etap 23: MOPP
- Etap 24: SMRT
- Etap 25: V8TR
- Etap 26: NFL8
- Etap 27: WKYY
- Etap 28: CMB0
- Etap 29: 8BLL
- Etap 30: TRDR
- Etap 31: FNTM
- Etap 32: WRLR
- Etap 33: TRDR
- Etap 34: TFFF
- Etap 35: FRGT
- Etap 36: 4RN4
- Etap 37: MSTR

bogatym wystarczy zebrać 6000 akcji firmy Brauny Construction. Oczywiście przy założeniu, że ma się dobrą linię, która przynosi dochody, bo żeby inwestować, trzeba najpierw mieć. Kiedy się miasto rozwinie, to wraz z nim rozwinie się Twoja firma, a to oznacza wzrost Twoich akcji. Żeby życie było takie proste...

CRYSTAL KINGDOM DIZZY Codemasters

Gra nie taka łatwa, ale i nie trudna. Dizzy idzie, Dizzy skacze, a kto nie gra, niech nie płacze. Platforma w górę, platforma w dół, że aż się niedobrze robi od tego skakania. Jeśli komuś znudził się etap pierwszy, to podaję kody do etapów następnych:

- Etap 2: G5J73Q8HK
- Etap 3: H7TS54Y9L
- Etap 4: 83JSF62KF

BOB BAD DAY Psygnosis

Oj, zły to dzień dla Boba. Kto to widział, żeby go tak męczyć! Jeśli nie wiesz, jak dostać się do poszczególnych etapów, to znaczy, że słabo Ci ta gra idzie. Kody są zresztą wymienione w sekwencji startowej, a komu nie chce się jej bacznie śledzić, ten niech zajrzy do Świata Gier:

- 1. ZAABCDZOD
- 2. ZBFBCYPD
- 3. ZBFBCYOD
- 4. ZXKBCXND
- 5. YBFBCYOD
- 6. YCKCCXPD
- 7. YCKCDXOE
- 8. YCPCDWNE
- 9. XBFCDYQE
- 10. XCKCKXPE
- 11. XCKDDXOE
- 12. XDPDDWNE
- 13. WCKDEXQF
- 14. WDPDEWPF
- 15. WDPDEWOF
- 16. WEAEVNF
- 17. VBFEEXP

- 18. VCKEEXP
- 19. VCKEFXDG
- 20. VDPEFWNG
- 21. UCKFFXQG
- 22. UDPFFWPG
- 23. UDPFFWOG
- 24. VEAFYNG
- 25. TCKFGXQH
- 26. TOPGGWPH
- 27. TOPGGWOH
- 28. TEAGGVNH
- 29. SPDGGWQH
- 30. SEAGGVPH
- 31. SEAHHVOI
- 32. SFFHHUNI
- 33. RBFHHYQI
- 34. RCKHHPXI
- 35. RCKHHXOI
- 36. RDPIHWNI
- 37. OCKIIXQJ
- 38. QDPHWPJ
- 39. QDPHWOJ
- 40. QEAIIVNJ
- 41. PCKIIXQJ
- 42. PDPJIWPJ
- 43. PDPJJWOK
- 44. PEAJJVNK
- 45. ODPJJWQK
- 46. OEAKJVPK
- 47. OEAKJVOK
- 48. OFFKJUNK
- 49. NCKKKXOJ
- 50. NDPKKWPL

GOAL! Virgin Games

Ci, którzy grali we wcześniejsze Kick-Off wiedzą, w czym rzecz. Tym razem jest jeszcze fajniej i efektowniej. Deszcz pada, a drużyny można wybierać z całej masy zespołów. Najważniejsze jednak są informacje o gustach sędziów (nie wtykaj monet, ani banknotów w otwór stacji, bo sędziowie są nieprzekupni). Jedni dają szybcutko czerwone kartki, inni zwlekają z tym do końca meczu - wszystko zależy od spostrzegawczości i humoru. A może od ustawienia pewnych parametrów?

D. Nigg - dużo zauważa, czerwonych praktycznie nie daje.
J. Worrall - gwizdza na wszystko i w miarę często daje 8 na 10 czerwonych kartek.

D. Allison - pogwizduje często, a za faule daje kartki pół/pół.
M. Bodeham - często gwizdza, żółte do czerwonych jak 6:4.
A. Buksh - kartki daje w 6 przypadkach na 10, częściej czerwone.
S. Lodge - gwizdza zawsze, kartki 1/2.
R. Dilkes - częściej daje kartki żółte.
K. Morton - pół/pół.
R. Groves - podobnie jak jego poprzednik.
R. Milford - niestety, częściej czerwone (7:3).
A. Gunn - uciążliwy, ale żółtokartkowy (9:1).
V. Callon - średnioczęsty i bardziej żółtawy (6:4).
M. Peck - kartki za faule daje zawsze, ale częściej żółte.
D. Ellera - średnio gwizdzący, ciut częściej żółtokartkowy.
K. Hackett - widzi wszystko, kartki daje dosyć często, ale głównie żółte.
R. Hart - j.w., ale ostrzejszy w czerwonych.

To kop, póki kartek nie braknie.

TRANSARCTICA Silmarils

Pociągi mkną przez pustynie skute lodem, z miasta do miasta, a w trakcie tej podróży nieustannie załatwia się interesy. Wszystko to jest tak ładnie narysowane, że po kilku godzinach gry trzeba monitor odmrażać. Ci, którym jest za zimno, dla rozgrzewki powinni poklikać myszką.

W menu Opcje należy wcisnąć i przytrzymać Alt+Ctrl i klikać na rogi:

- lewy górny - pociąg, że aż palce lizać;
- prawy górny - pociąg tak samo ekstra, ale przeciwnik deczko słabszy;
- lewy dolny - superpociąg + gadżety;
- prawy dolny - zagadki roztopią się w okowach lodu.

Wasz Tomasz

Do łodzi! Hej!



A-TRAIN
Maxis

Pociągi zawsze były bardzo modne. W końcu to nimi zdobyto Dziś Zachód. Wiadomo, cichcia to ciuchcia - pogwizdza, popędzi i do celu dojedzie. Chyba, że tory się skończą, bo forsa gdzieś tam "wykapie". Akcje przynoszą dochody - to każdy wie (do czasu, he, he). Aby być



MARKET

**ŚWIAT
GIER**
KOMPUTEROWYCH

KUPIĘ

Kupię A500 (1 MB), mysz, joystick, oprogramowanie, pokrywa. W stanie idealnym. Ponadto kupię: "SGK" numery 2, 3-4, 7-8 z 93 r. w cenie 25 tys. za sztukę. Proszę o kontakt listowny na adres: **Tomasz Rak, ul. Syrenki 37/40, 91-496 Łódź.**

Kupię czasopisma komputerowe. Kupię lub wymienię oryginalne gry. Amiga 500 z 1MB RAM. **Marcin Komenda, Os. Piastów 41/80, 31-625 Kraków-Nowa Huta, tel. 47-91-56.**

Tanio kupię komputer C64, stację dysków, dyski, Final II lub III. **Bartek Telus, ul. XXX-lecia 7, 67-407 Szlichtyngowa.**

RÓŻNE

Bezpłatna wymiana gier na Amigę 600 w każdą niedzielę od 14 do 16. Poszukuję oryginalnej wersji "Transarctiki" firmy Silimaris. **Kamil Baczyński, Pl. Przyjaźni 25/12, 69-100 Ślubice, tel. 22-45.**

Uwaga! Worksoft wydaje nowy miesięcznik dyskowy. Ciekawe artykuły, porady, moduły, programy. 1 nr bezpłatny! Zamów! **Tomasz Isalski, ul. Nickla 131/3, 41-908 Bytom-Miechowice, tel. (0-3) 186-40-95.**

Poszukuję gry "Mortal Combat" (Amiga). W zamian oferuję mnóstwo innych gier (co kto lubi). **Paweł Rudzik, ul. Nieznana 1a, 05-850 Ożarów Mazowiecki.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami komputerów klasy Amiga i Atari XL/XE w celu wymiany programów, czasopism i doświadczeń. Kupię również zasilacz do Atari XL/XE. **Tomasz Kulas, ul. Ciołkowskiego 5d/26, 80-463 Gdańsk, tel. 53-78-30.**

Wymienię się grami i programami użytkowymi na komputer IBM PC. Posiadam dużą bibliotekę. **Grzegorz Kaczor, ul. Lelewela 6a/2, 71-154 Szczecin.**

Udostępnię dużą ilość dem, gier i użytków na A500. Cena 1 dysku-4000. Odszukam dla ciebie każdy program (koperta+znaczek). **Rafał Olczak, ul. Biesak 88, 25-046 Kielce.**

Uwaga! Wszyscy posiadacze Amigi. Ponad 3000 gier i użytków! Co 5 dyskietka gratis! Katalog: koperta+znaczek. **Mariusz Haczkowski, Os. Jagiellońskie 36/19, 31-837 Kraków-Nowa Huta.**

Nawiążę kontakt w celu wymiany programów (użytki, dema, itp.). Błyskawiczna odpowiedź po załączeniu znaczka. **Grzegorz Walczak, ul. Lotników 1/11, 78-520 Złocieniec (woj. koszalińskie), tel. 715-13.**

Wymienię się grami (na Amigę 500): "Head Over Heals" (zręcznościowa), "Escape From Coliditz", "Ju-

rassic Park" (z opisem) na gry: "Atlantyda", "KGB", "The Settlers". **Ul. Bema 22a, 31-517 Kraków.**

Wymienię lub sprzedam gry na Amigę 600. Cena nagrania dysku ok. 20 tys. zł. Także nowości. **Marcin Rakalski, 25-507 Kielce, tel. 558-21.**

The Commodore Club zaprasza do współpracy użytkowników C64 i Amigi. Zostań członkiem klubu. Poszukuję "amigowca" do prowadzenia sekcji Amigi. **Szymon Ryniewicz, ul. Wolności 45, 39-300 Mielec, tel. 29-80.**

S-ka "Adaro" oferuje gry na C64 za 20 tys. lub 40 tys. zł, a także sprzedaż kaset firmowych-20 tys. zł. Własny wybór. **Robert Wyderka, ul. Żeromskiego 48/2, 41-902 Bytom, tel. 18-91-065.**

Wymienię doświadczenia na temat grafiki 3D (ray-tracing) oraz oprogramowanie PD. Dziewczyny piszcie! **Krzysztof Nowak, ul. Paszkowskiego 6/39, 97-200 Tomaszów Mazowiecki, tel. 33-73-12.**

Wymiana doświadczeń na Amigę 1200-użytki, dema, gry. **Andrzej Bogdan, Racibora 4/24, 76-100 Ślawno, tel. 23-08.**

Wymienię gry i programy na Amigę 600. **Dariusz Węgiel, Nawojowa Góra 321, 32-065 Krzeszowice.**

Nawiążę kontakt z osobami zainteresowanymi wymianą demosów i polskich gazetek na Amigę. **Marek Osiecki, ul. Poniatowskiego 12/18, 11-200 Bartoszyce, tel. 31-08.**

SPRZEDAM

Sprzedam C-64, magnetofon, kasety, Black-Box, joystick, monitor, pokrywa. Cena: 2.5 mln zł. **Tomasz Łapuch, ul. Orzegowska 78/6, 41-907 Bytom 7, tel. 81-53-40.**

Sprzedam czasopisma: "Secret Service", "Bajtek", "C&A", "Top Secret" (razem 42 szt.) lub zamienię na monitor do PC (Hercules). **Mariusz Kopydłowski, ul. Reja 69c/3, 61-100 Wągrowiec (woj. pilskie).**

Sprzedam Amigę 600+pokrywę+mysz+literaturę+ok. 100 dysków (wart. ok. 3 mln). Całość za 7 mln zł. **Jarek Korzeniewski, ul. Małopolska 49/7, 44-335 Jastrzębie, tel. 711-864.**

Sprzedam IBM PC 10 MHz, EGA monochromatyczny, 2 FDD (1.2 MB i 360 kB), mysz, Covox. Cena do uzgodnienia. Gwarancja! Lub zamienię na 386SX/DX (HD) z dopłatą. Oferty kierować na adres: **Łukasz Plema, ul. Puszkina 24/99, 10-295 Olsztyn, tel. (089) 34-70-77 (prosić Łukasza).**

Sprzedam monitor kolorowy Philips (CM8833-II) do Amigi, stereo, nowy (11.93). Mało używany. Cena: 4.7 mln zł. **Tomasz Hoffmann, ul. 1 Maja 5, 43-246 Strumień.**

Sprzedam Amigę 600 (1992), mysz, pokrywa, mouse pad-5.8 mln zł, oraz monitor Philips BM7502 (zielony-1992)-1.8 mln zł. **Kamil Obuchowicz, ul. Władysława IV 48/54, 75-347 Koszalin, tel. 43-46-50.**

Sprzedam "MatDav" v. 1.0 (program matematyczny na poziomie szkoły podstawowej)-100 tys. zł, na komputer IBM PC. **Dawid Kochański, ul. E. Orzeszkowej 1/9, 39-400 Tarnobrzeg.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB RAM)+70 dyskietek, mysz, 2 joysticki, modulator na gwarancji, Disk-Box, pokrywa, podkładka. Cena: 5 mln zł. **Jacek Majkrzak, Radziwiłłów 118, 96-121 (woj. skierniewickie).**

Sprzedam C-64 ze stacją dysków 1541 II, 50 dyskietek z pudełkiem, magnetofon, 20 kaset (ponad 600 gier), joystick, Final 2, osłonę klawiatury. Cena: 3.9 mln zł. **Robert Ruszkowski, Os. Dębina 16a/3, 61-450 Poznań, tel. 32-16-00.**

Sprzedam licencyjne gry: "Lure of Temptress" (320 tys. zł), "Gunship 2000" (485 tys. zł) na Amigę. Komplet za 780 tys. zł. **Jarosław Gotowicz, ul. Spółdzielcza 11/9, 87-700 Aleksandrów Kujawski, tel. 24-93 (po godz. 16).**

Sprzedam joysticki: Apache 1 (uszkodzony)-Atari, Commodore-100 tys. zł, Python 1M-Sega, Atari, Amstrad, Commodore, MSX-150 tys. zł (+koszt wysyłki). **Lendzion Robert, ul. Duracza 11a/41, 01-874 Warszawa, tel. 633-11-95.**

Sprzedam archiwalne numery: miesięcznika "Amiga" (25 tys. za numer): 3/92, 2i3/93; miesięcznika "PC World Komputer" (25 tys. zł): 5/93; miesięcznika "Enter" (20 tys. za numer): 3i5/93; miesięcznika "PC Magazine po polsku" (30 tys. zł): sierpień 1993; "Świat PC-tów" (10 tys. zł): 2/93. **Lendzion Robert, ul. Duracza 11a/41, 01-874 Warszawa, tel. 633-11-95.**

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon, 2 joysticki, cartridge, ponad 92 gry. Cena: 1.2 mln zł. **Andrzej Piwowarski, ul. Budy 1a/31, 01-466 Warszawa, tel. 66-50-144.**

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon XCA12 z systemem turbo 2000, ok. 250 gier (w tym 4 oryginały), pokrywę na komputer oraz różne numery "Top Secret", "Secret Service", "Bajtka", "Mojego Atari"-czasopisma sprzedają niezależnie od sprzedaży komputera. Cena komputera z akcesoriami-1.4 mln zł (do uzgodnienia). **Paweł Wroniewicz, ul. Warmińska 1, 13-200 Działdowo, tel. 48-68.**

Sprzedam lub zamienię na używaną stację 3.5" do Amigi następujące czasopisma: "Świat Gier" numery 9/10 i 11/12 z 93 r. (po 30 tys. zł) oraz 1 i 2 z 94 r. (po 25 tys. zł), "Top Secret" numery od 1 do 8 z 93 r. (po 20 tys. zł) oraz 1 i 2 z 94 r. (po

25 tys. zł), "Secret Service" numery od 3 do 11 (po 20 tys. zł). Przy zamianie na stację możliwa dopłata do 200 tys. zł. **Jany Sebastian, ul. Spacerowa 12, 42-605 Tarn-Góry (woj. katowickie).**

Sprzedam Amigę 500 plus, 2 MB Chip RAM, HD SCSI 40 MB, modulator, pokrywa, itp. Cena ok. 7 mln zł. **Piotr Grabowski, Przodowników Pracy 18/44, 85-843, tel. 82-83-52.**

Sprzedam tanio oryginalną grę "Global Effect" (z polską instrukcją). Cena do ustalenia. **Maciej Hintz, ul. Kusocińskiego 2/5, 64-920 Piła.**

Sprzedam mysz z podkładką do C-64, C-128, C-128D. Cena: 200 tys. zł. **Rafał Szpura, ul. Honoraty 8/74, 43-111 Tychy, tel. 118-15-74 (dzwonić po godz. 16).**

Sprzedam Atari 1040 STFM, mysz, joystick, 150 dysków z pudełkiem. Cena: 4.4 mln zł. **Łukasz Kozakiewicz, Os. Słoneczne 36/16, 27-400 Ostrowiec Św.**

Sprzedam C-64, stację dysków 1541, magnetofon, 70 dysków, 15 kaset, joystick, Final III, pudełko na dyski i kasety oraz ponad 50 czasopism. Cena: 3.5 mln zł. **Marcin Dudek, ul. Dzierzby 12/1, 02-836 Warszawa, tel. 643-80-83.**

Sprzedam Amigę CDTV, monitor Commodore 1084S, interface, 2 joysticki, mysz, dyski. Cena zestawu: 11 mln zł, lub pojedynczo do uzgodnienia. **Marcin Szlęk, ul. Piłsudskiego 33, 32-020 Wieliczka, tel. 78-33-03.**

Sprzedam A1200+monitor 1084ST (gwarancja)+dwa joysticki Python +gry i użytki, literatura. Cena: 16 mln zł. **Szadkowski Arkadiusz, ul. Nastrojowa 58/19, 91-496 Łódź, tel. 58-20-29.**

Sprzedam A2000 K.S. 2.0, GVP II-kontroler, 5 MB RAM (1+4), 52 MB HD Quantum, 2 stacje 3.5", 5.25", monitor 1084DS, dodatki. Cena ok. 22 mln (całość lub osobno). **Michał Kozłowski, ul. Doroszewskiego 15/11, 01-318 Warszawa, tel. 664-68-69.**

Sprzedam C-64, magnetofon, cartridge X, joystick, ok. 300 gier, pokrywę, mysz, bogatą literaturę (rok-92). Cena: 2 mln zł. **Szymon Baumgart, ul. 1 Maja 25/2, 88-160 Janikowo, tel. 743.**

Sprzedam czasopisma: "SGK" 7-8 za 20 tys., "Amiga" 5/93 za 15 tys., "Kebab" 3-4/93 za 10 tys., "PC World" 1/93 za 10 tys. oraz "Enter" 9/91 za 5 tys. zł. **Marek Płóciennik, ul. Pilczycka 81/9, 54-150 Wrocław.**

Sprzedam Atari 65XE, magnetofon, kilka kaset, joystick. Cena: 700 tys. zł. **Łukasz Kozakiewicz, Os. Słoneczne 36/16, 27-400 Ostrowiec Św.**

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA

cena 25.000 zł

AAA CHIP SET

Oprogramowanie:

- ✓ *ProCalc*
- ✓ *LightWave*
- ✓ *Digital Illusions*
- ✓ *Voyager*

Sprzęt:

- ✓ *Fargo*
- ✓ *Sieci*

Warsztaty!

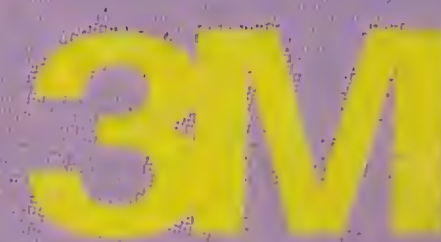
- *AMOS*
- *Amiga DOS cz.2*
- *Imagine cz. 5*
- *Starlight*
- *Modemowanie*
- *Power Packer*

ARAM

Warszawa

tel. (0-22) 29-54-99

DEALER



Ciąg dalszy na stronie 75

Liril Divil



Gremlin Graphics
powstał w czerwcu
1984 r. Jego siedziba
mieści się w Anglii,
w Sheffield. Prowa-
dzą go szefowie
firmy:
Ian Stewart
i Jenny Stewart.

Gremlin Graphics
znany jest na całym
świecie z takich
hitów, jak:
Hero Quest 2,
Zool 2, Lotus III.

KONKURS MAŁEGO DIABŁA

1. Jakie jest imię głównego bohatera gry Liril Divil?
2. W jaki sposób wybiera się tego, który ma iść do Labiryntu Chaosu?
3. Jakie jest podstawowe zadanie małego diabła?

Odpowiedzi do 30.05. wyślij na adres redakcji wraz z kuponem konkursowym. Prócz tego podaj swoje imię i nazwisko, dokładny adres oraz rodzaj komputera. Czekają atrakcyjne nagrody ufundowane przez Gremlin Graphics!

KUPON KONKURSOWY
Liril Divil

